

セガサターン、今年後半のビッグタイトル大集結!

SEGA セガサターンマガジン



©セガ・エンタープライゼス

SOFT
BANK

540 YEN

平成2年6月16日第三種郵便物認可
1996年10月25日発行
(毎月第2・4金曜日発行)
第12巻18号通巻152号

特報!
サクラ大戦
機動戦士ガンダム外伝II
蒼を受け継ぐ者

バーチャコップ2
エネミーゼロ
サムライスピリッツ
斬紅郎無双剣

MAGAZINE

特集!
サターンで
RPG '96

今秋、話題騒然のRPGタイトル大集合!!

LUNAR SILVER STAR STORY
リグロードサーガ2/シャイニング・ザ・ホーリアーク
ラングリッサーIII/天外魔境 第四の黙示録 他

セガサターン最新ソフト満載!
セクシーパロディウス/風水先生/シエルショック
M~君を伝えて~/LULU
ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND

SPECIALポスター付録
ラングリッサーIII

電腦戦機バーチャロン対戦画面&
オープニングムービー初公開!

1996
10/25
Vol.18

セガサターンCOMPLETE GUIDE!
ストリートファイターZERO2/ファイティングバイパーズ
セガラリー・チャンピオンシップ・プラス/リアルバウト餓狼伝説

感動大作、今

式 Riglord saga 2TM リグロードサーガ



空間で戦え！ パワーアップした新「圧倒的立体バトル」システム！

足場からすべり落ちる・空を飛ぶ・空中でのバトルなど、変化に富んだ地形表現と共に緻密なゲーム性と戦略性を表現。

カメラワークとポリゴン地形による圧倒的なイベントの数々！

大地が割れる、火山が噴火するなど、ポリゴン地形を利用したド派手なイベントは、抜群のインパクトと臨場感あふれる演出を実現。

大幅強化、スキルシステムと技アニメーション！

好評「スキル」システムが一段とパワーアップ。使える技の総数は前作の1.5倍、なんと200種類以上に！

世界が前作の3倍に拡大、物語は新たな大陸へ！

世界の広さは「リグ1」の3倍にアップ、戦闘フィールドやイベントも増え、さらにドラマチックなストーリーが繰り広げられます。

11月8日発売 5,800円

【タクティカル RPG】

©SEGA ENTERPRISES LTD.
©MORIO CASIN (OPR) 1995, 1996

SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター
☎0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00(祝祭日除く)



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

アーケードはもちろん、サターンでも遊べ！
好評発売中
SEGA
Magazine
毎月12日発売 定価300円(税別)

●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp
●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

ふたたび...



がほなせない！
SEGA SATURN™
希望小売価格 ¥20,000(税別)





サターンで遊ぶ、ゲーム GAMI ますます好調!



新登場 お兄さん



エジホン



インフォメーション 映画「モスラ」



新登場 お兄さん



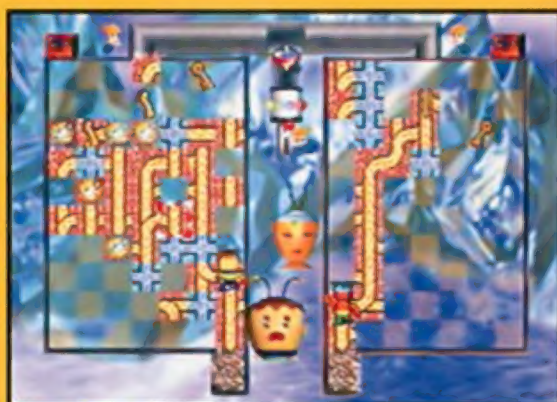
エジホン



インフォメーション 映画「モスラ」



ビットボーイの大冒険3



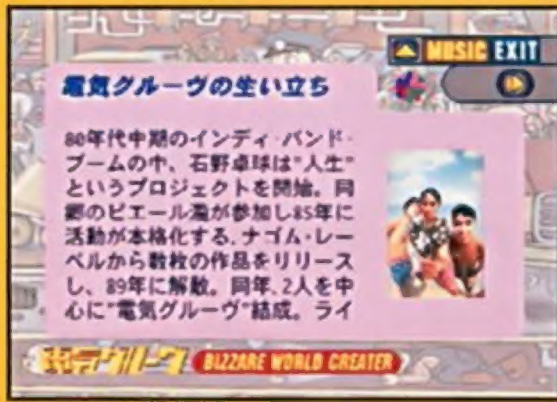
ビットボーイの大冒険3



ゲーム広告 Schick Protector Man



インフォメーション 音楽「電気グルーヴ」



インフォメーション 音楽「電気グルーヴ」



ゲーム広告 Schick Protector Man

ができるゲームロムマガ。

GE
GENERAL ENTERTAINMENT CO., LTD.



GE・WARE

ゲームウェア Vol.3 登場!



インフォメーション ゲーム 「バーチャコップ2」



デジタル・ギャラリー



インフォメーション ゲーム 「セガ ツーリングカーチャンピオンシップ」



デジタル・ギャラリー



バーチャファイター「レジェンド オブ サラ part 2」



デジタル・ギャラリー



バーチャファイター「レジェンド オブ サラ part 2」

これがGAEM-WARE Vol.3だ!

■SERIAL GAME (連載ゲーム)

レジェンド オブ サラ part 2

あのバーチャファイターがデジタル・コミックで連載中!
part 2で、ますますエキサイティングに!

エジホン

熱い声にお答えして、1号に引き続き登場。仲間はずれの文字を探す、一見シンプルなゲームの奥深さは驚くばかり。

ビビットボーイの大冒険 3

3Dパズルゲームから対戦型おちものパズルゲームに大変身。

お兄さん

ゲームウェアでしか体験できない、シュールではのぼりとした「お兄さん」の世界は、正に現代の<東海道中膝栗毛>だ。

■INTERACTIVE ADVERTISING (ゲーム 広告)

Schick Protector Man

男ならみんな知ってるカミソリ「Schick Protector」をモチーフに硬派な「格闘型ブロック崩しゲーム」。これは、笑える、ハマります。

■INFORMATION (インフォメーション)

音 楽 / 電気グループ

映 画 / モスラ

ゲーム / バーチャコップ2

セガ ツーリングカーチャンピオンシップ

■DIGITAL GALLERY (デジタル・ギャラリー)

デジタル投稿コーナー、プロ、アマ問わず、ユーザーのデジタル作品を掲載。

■SHOPPING (ショッピング)

キャラクター・グッズ、攻略本、怪獣グッズ等、サターンファン必須アイテム大集合。

■PREVIEW MOVIE (プレビュー・ムービー)

「月花霧幻譚~TORICO~」

あのセガの名作「月花霧幻譚~TORICO~」の世界がムービーで楽しめる。



10月4日 Vol.3 発売。
1,980円

お買いもめは、お近くのセガサターンソフト販売店で。

©SEGA ENTERPRISES LTD.1995,1996 ©SEGA 1996



Victor・JVC

ANCIENT



武装カー・アクション・ゲーム!!

VA7LV8

バトルバ

TM



96年11月29日発売予定/予価5,800円(税別)

サターンソフト初!
対戦型・武装カーアクションゲーム、出現。

バトルバ まもなく登場。

1~2人プレイのシナリオモードや、最大6人プレイの複数対戦モード*を設定。
2対4、3対3など自由にタッグを組んで、チームバトルが楽しめる。
ブラックホール弾や波動砲など、超過激な武器は50種以上からセレクト可能。
新体験のカーバトルが、いよいよやってくる。

*3人以上の複数対戦の場合は、別売のマリチップと
人数分のコントローラが必要です。



※画像写真・設定イラスト等は
開発中のものです。



マシンは自在に改造ができ、自分だけのオリジナルマシンを造ってセーブできる。エンジン・サス・タイヤ・装甲など、その組合せは、15,000とおり以上。オリジナルキャラクターは、マンガ家“有賀ヒトシ”氏の書き下ろし。BGMは、“古代祐三/川島基宏”両氏の名コンビが担当し、バトルを盛り上げてくれる。

このマークが表示されたソフトウェア・ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよびこのマークは株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとして、その表示を承認したものです。

■制作: 株式会社エインシャント ■発売/販売: 日本ビクター株式会社 ©VICTOR COMPANY OF JAPAN, LTD./©ANCIENT CORP.

●ビクターは、インターネットを通じて最新の情報をご案内しています。バトルバ情報のURLは、<http://www.jvc-victor.co.jp/vatiba/>です。

ビクターへのお問い合わせ、カタログ請求は、型名および住所、氏名、電話番号をご記入の上……「ビクターお客様相談センター」東京: 〒113 東京都文京区本郷3丁目14-7 ビクター本郷ビル
TEL. 03-5684-9311 大阪: 〒543 大阪市天王寺区小橋町10-16 大阪ビクタービル TEL. 06-765-4161 GM係へ ※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。

日本ビクター株式会社

BANPRESTO

INFORMATION OF BANPRESTO'S SOFTWARES SALES IN OCTOBER

東亜プラン縦STG最終作がサターンに甦る!

ゲームセンターで不滅の人気を誇った東亜プランの縦スクロールシューティングの最終作「BATSUGUN」。その画面を埋め尽くす2Pでのショットやボンバーなどド派手な表現を完全移植!縦画面のアーケードモードやオプションに加え、サウンドのアレンジバージョンも追加されたシューティングファン必須のソフト。



BATSUGUN

©TOAPLAN 1993
©BANPRESTO 1996

1996.10発売予定

■縦スクロールシューティング ■予価5,800円(税抜)

SEGA SATURNはセガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGA BATSUGUNは東亜プランの商標。ソフトのデザインは東亜プランの提供によるものとします。



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。



- 価格はメーカー希望小売価格です。
- 全国の有名デパート、スーパーでも求めぐぐぐぐ。
- 表示価格は全て税別となっております。
- 写真、イラストと商品は多少異なることがあります。

バンプレストのゲームに関するお問い合わせはこちらに!

バンプレストグループテレフォンサービス

03-3847-6320

電話番号はよく確かめてね!

受付:10:00~16:00 月~金(土・日・祭日を除く)

株式会社バンプレスト

千葉県松戸市松戸1230-1 〒271

※バンプレストはバンダイグループの一社です。



PACK
IN
VIDEO

 Victor

オ ギ ャ ー ッ !

バック イン
ソフト

【これまでの代表作】

- ぬし釣りシリーズ
- 湾岸デッドヒート

【今後の主な作品】

- フィッシュアイズ
(プレイステーション)
- はいばあセキュリティーズ S
(サターン)
- ミッション・インポッシブル
(Nintendo 64)

ビクター
ソフト

【これまでの代表作】

- クラシックロードシリーズ
- キング・オブ・ボクシング

【今後の主な作品】

- 拳聖 King of Boxing
(プレイステーション)
- MARICA ～真実の世界～
(サターン)
- トゥーム・レイダース
(サターン/プレイステーション)

ドキドキするお知らせです。

あの「ぬし釣り」シリーズ、「湾岸デッドヒート」などをリリースしてきた(株)バック・イン・ビデオと「クラシックロード」シリーズ、「キング・オブ・ボクシング」シリーズなどをリリースしてきたビクター エンタテインメント(株)インタラクティブ・ソフト部が、なんとドッキング。10月1日、「株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウェア」という名前のひとつの会社になりました。新会社のコンセプトは「個性あるソフト制作」。パワーアップした頭脳とハートで、共感と感動いっぱいの創造的な作品を次々にお届けしていきます。さあ、たのしみにしてください。

株式会社 ビクター インタラクティブ ソフトウェア

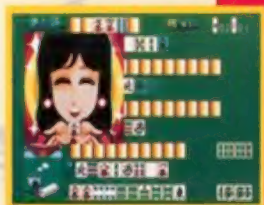
バック イン ソフト本部 〒107 東京都港区南青山3-17-14 中山ビル6F TEL.03-3796-6812
ビクター ソフト本部 〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1 日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9132

*ソフトに関してのお問い合わせは、従来通り各本部へお願いいたします。

元祖キャラクター麻雀がいよいよセガサターンへ登場！
おなじみ「ぎゅわん自己」の面々が、今度はセガサターンで大暴れます！ 今回は総勢56人の個性派雀士が登場し、「ぎゅわん自己」ワールドを構築します。
個性的な雀士たちを再現するために、全キャラクターが肉声によりセリフをしやべり、状況に応じてアニメーションをおこなう麻雀ゲームの決定版です。



おまたせしました！
まっところ勝負！



ぎゅわんふらあ

自己中心派

TOKYO MAHJONGLAND

ぎゅわんふらあ自己中心派 トークョー マージャンランド

最高、最速、最強の思考ルーチンを搭載！

実績のある弊社の麻雀思考ルーチンを更に強化しました。今までの16BIT機では実現できなかった新たな思考ルーチンを追加することにより、麻雀の打ち筋が更にしっかりとしたものになりました。今まで以上に、雀士達の個性が感じられるはずです。

プレイヤーを引き込むアニメーションデモも、さらにパワーアップ。

弊社開発のアニメーションシステムにより、高いクオリティーのデモを長時間展開します。



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア、および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

豊富なゲームモードを満載

今回の「ぎゅわん自己」は、3つのモードを用意。もちろん好きなモードから遊べます。

●ストーリー麻雀

東京bayに建設された、ぎゅわんふらあ憧れの地「東京マージャンランド」…。しかし、このマージャンランドには悪の陰謀が渦巻いていた!! ゆけ、豊臣! すずめ、ドラ夫!! 数々のアトラクションをくぐりぬけ、東京マージャンランドを我が物に…じゃなくて、悪の魔の手から取り戻すのだ!!

●デート麻雀アニバーサリー

入手困難な東京マージャンランドのチケットを手に入れたからには、願中の彼女をデートに誘ってみよう! 彼女のハートを射止められるかどうかは、君の雀力にかかっているぞ。さて、キミは彼女の「永遠の愛」を勝ち取ることができるかな?

●フリー対戦

ただひたすら「ぎゅわん自己」の面々と麻雀を打ち続けるモード。総勢56人のキャラクター達との対戦は、一筋縄ではいかないぞ。もちろん、ツキ有り、ツキ無しも選べます。

10月18日新発売

価格6,800円
(税別)

Master of Monsters

Neo Generations

マスター・オブ・モンスターズ ～ネオジェネレーションズ～



'96年10月25日発売
6,800円(税別)

あのシステムソフトの名作シミュレーションゲームが
今、セガサターンで甦る。

全130体以上のモンスター登場!

ストーリーモード30面、マップモード20面、
マップエディット機能付き

音楽：新進気鋭 松尾早人



これがフルスケールバトルアニメーションだ!

より強く! 迫力の進化アニメーション

闇の世界を体験するオープニングCG映像

ハックスを感じさせない描き込まれたフィールド

大地を揺るがす大魔法!

空・陸・地下の三階層多層マップ



異種モンスター同士の融合が可能!

1997年、ニューヨーク市。5人の傭兵部隊が、今は廃墟となったニューヨーク、ジャクソン・アイランドの州刑務所跡に集まり、作戦行動を開始した。部隊名は「ダ・ウォルテンツ」。

世界に点在する紛争地帯を、最強部隊がスーパータンクで駆けめぐる。スムーズなグラフィックとBGMのラップで、スピード感たっぷりの3Dタンクアクション。正義が失われた世界の、最後の防衛線となるのが彼等だ。

最強部隊が戦車で挑む、極秘ミッション。
間に葬られた傭兵たちが、遂に動きはじめる……。



シェルショック

SHELLSHOCK

JUS' KEEPIN' DA PEACE

NEC CASATURN
10月25日発売予定
価格:5,800円
(税別)

10月25日発売予定
価格:5,800円
(税別)

- 新隊員となったキミは、近未来型戦車M-13 プレデターを操縦。
- 人質救出、基地破壊など多彩な25ミッションを遂行。
- ミッションごとに戦車をアップグレードして、ハードな戦闘を切り抜ける!
- スムーズでスピード感のあるグラフィックが展開。
- 大迫力の効果音と、リアルな会話音声。
- BGMはアメリカのラップアーティストが担当。ハードコアなヒップホップビートにのって敵を打ちまくれ!



© 1998 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved.

●本誌に掲載された社名および製品名は、各社の商標および登録商標です。

© 1998 CORE DESIGN LTD. All Rights Reserved.

エレクトロニック・アーツ・ピクチャー株式会社

〒141 東京都品川区上大崎2-24-9 4Fビル3F
商品に関するお問い合わせ カスタマーサポートTEL 03-5436-6400(受付時間11:00~17:00/月~金)



EAホットライン

EAの製品に関するお問い合わせは、EAホットラインにお願いします。



インターネット EAVホームページ

EAの製品に関するお問い合わせは、EAVホームページにお願いします。

http://www.ea.com/EAVWEB/

ゲームやPCの最新情報が 毎日メールで届きます。

ゲーム情報やパソコン情報が、毎日、電子メールとして配信されます(土日祝除く)。しかも、今なら無料です。



GAME NEWS

新作ゲーム、イベント情報、売上ランキング、テーマパーク、業界裏話など、ゲームに関するあらゆる情報を毎日配信します。

PC NEWS

ハード、アプリケーション、ネットワーク、OS、インターネット、イントラネットなど、パソコンに関するあらゆる最新情報を毎日配信します。

手続きカンタン! いますぐ、お申し込みください!

インターネットでお申し込みの場合

[<http://www.busters.or.jp/>]

電子メールでもお申し込みになれます。

下記の必要事項を明記のうえ、apply@busters.or.jpまでメールでお申し込みください。

(パソコン通信からのインターネットメール送信手順は各サービス会社により異なりますので、詳しくは各担当事務局にお問い合わせください。)

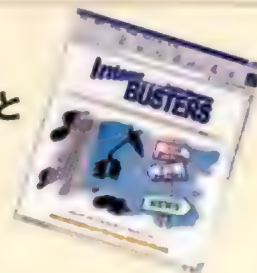
●氏名 ●メールアドレス ●年齢 ●性別 ●ご希望のニュース (GAME NEWS、またはPC NEWS、あるいは両方)

ご不明の点は ☎ 045-633-5113 (株)ケイネット パーソナル営業部までお問い合わせください。



さらに、インターネットのホームページ
Internet BUSTERSにアクセスしていただくと

- 1 ビジュアル情報
- 2 BUSTERS NEWSバックナンバー
- 3 メール会員専用コーナーなどもおたのしみいただけます。



● 今なら「TIGER_SHELTER」 「<速報>株式&企業情報」も無料キャンペーン実施中 (<http://www.isite.or.jp/>)

株式会社ケイネット

〒231 神奈川県横浜市中区尾上町5-80

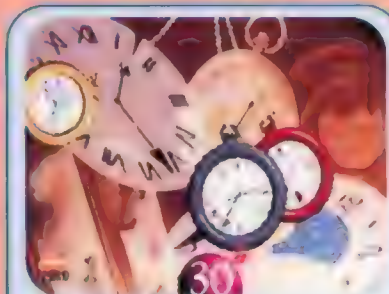
MIGHTY HITS

マイティ ヒット

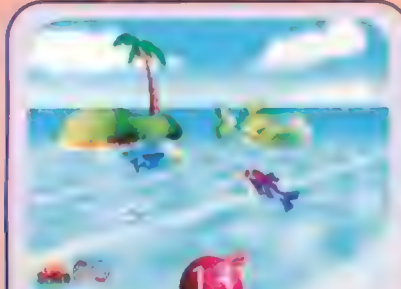


バーチャガン HSS-0122
希望小売価格 2,900円 (税別)
商品にはバーチャガンは付属しません。

**バーチャガン
対応**

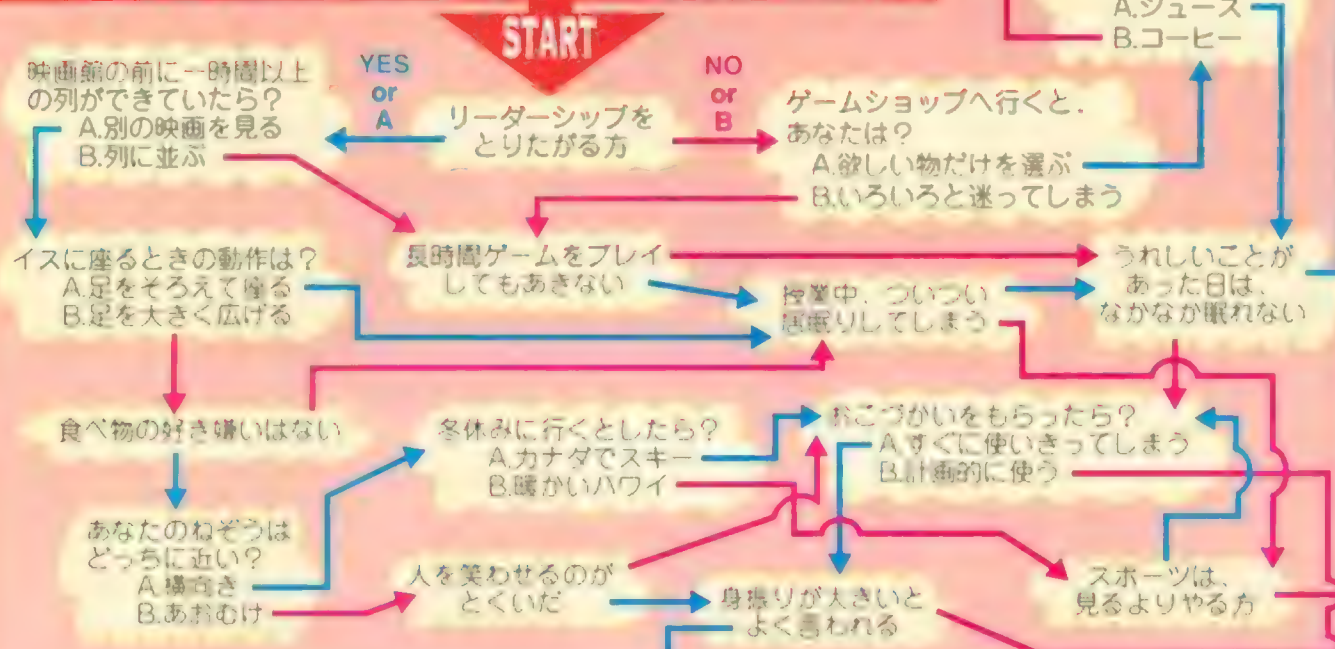


集中力の高いクールなあなた。
フォークの案内する集中力ス
テージでかっこよく、一発でター
ゲットをしとめましょう。



反射神経抜群で、すばしっ
こいあなた。ヒッチィの案内す
る連射ステージで、ターゲット
を一気に撃ちぬきましょう。

新しいガンの遊び方、おしえます。



記憶力のある頭の良いあなた。
メリーナの案内する記憶ス
テージで、ユニークな頭の体操を
楽しんでみては?



行動力のあるスポ
ーツマンのあなた。ポ
ルガンの案内する破
壊ステージで、持ち
前の破壊力を試し
てみましょう。



柔軟性のある器用な
あなた。パンチヨの案内
するその他のス
テージで、手強いター
ゲットを狙って行きま
しょう。



予価 5,800円 (税別) 96年10月18日発売予定

ALTRON
株式会社アルトロン

© 1996 ALTRON CORPORATION TEL.03-3440-0603
〒141 東京都品川区北品川5-9-41 TK8御殿山ビル4F





InterAccess インターアクセス0088

●「従量制ダイヤルアップ」と「みてねっと」
カードは、日本テレコム「インターアクセス
0088」によるサービスです。●従量制ダイヤ
ルアップ型接続サービスをご利用の際は、日
本テレコム「海外電話サービス」に加入が必
要です。インフォメーション☎0088-22-3687



プリペイドカード「みてねっと」で
初めてのインターネット。

「インターネットをもっともっと多くの人に楽しんでもらいたいな」とつくりました。カード料金には通話料とインターネットアクセス料が組み込まれていて、手にしたその日からいつでもどこでも何度でもインターネットのアクセスが楽しめるというすぐれもの。「みてねっと」は2000円で100分間接続です。



インターネット
おははじめ
「みてねっと」

セガサターンで
インターネットを
体験したい人には、
とても便利

個人向けのダイヤルアップも
大容量バックボーンで快適スタート。

インターネットに慣れてきたら、今度はダイヤルアップでどうぞ。専用線型接続サービスで実績のある東京インターネットが、新しくはじめた従量制ダイヤルアップ型接続サービス。1分間3円と、うれしいお手頃料金です。そのうえ、日本全国どこからかけても均一通話料のインターネットアクセス0088。東京インターネットの大容量バックボーンで快適につながります。

接続料金

初期費用	3,000円
月額基本料金	500円
追加従量料金	3円/分

※基本料金には2時間分の使用料金が含まれております

通話料金(全国均一)

午前8時～ 午後11時	10円/60秒
午後11時～ 翌朝午前8時	10円/70秒

TOKYO INTERNET

東京インターネット株式会社

お問い合わせは

東京インターネット株式会社
本社/〒160 東京都新宿区新宿2-3-10 新宿御苑ビル
TEL. 03-3341-6386 FAX. 03-3341-6305
E-mail info@TokyoNet.AD.JP
URL <http://www.TokyoNet.AD.JP>

NEO LABEL LINE UP

GAME SOUND COLLECTION

ゲームファン必聴! 話題のゲームサウンドをCD化!!

VOL 1 時空探偵 **DD**





アスキーが放つ超大作シミュレーションアドベンチャー。
「時空探偵DD〜幻のローレライ〜」絶賛発売中
定価2,000yen (tax in) VOCR-5013
●エンディングテーマ「時空探偵DD」インストバージョン収録
●名曲のリアレンジを含む
●ボーナストラック「ゲーム音楽の未来」収録
初回封入特典: 特製ステッカー
©1996 ASCII / SYSTEM SACOM / Hideki Sonoda

VOL 2 MEGATUDO2096



未来型パワーバトル作製!!
バンプレストの超話題格闘ゲーム
「MEGATUDO2096」1996.10.23 ON SALE
定価2,000yen (tax in) VOCR-5014
●ボーナストラック「リミックスヴァージョン」収録
初回封入特典: 特製ワークスエンブレムステッカー
© General Support © BAMPRESTO 1996

VOL 3 アーケードやコンシューマで大人気のアイドル麻雀ゲーム
アイドル麻雀
「ファイナルロマンスR」
1996.10.23 ON SALE
定価2,000yen (tax in) VOCR-5015
●すぎやま現象編下ろしジャケット
●未発表、新録音の、りな・美穂・ケイト・涼子
・明日香のキャラクターボイス収録
●アーケード版にのみ収録されているボイスを含む、全キャラクターボイス収録
●ボーナストラック「サターン版未収録「通信対戦のテーマ」」収録
予約特典: すぎやま現象編下ろしポスター
封入特典: 特製ステッカー

© VIDEO SYSTEM / すぎやま現象 1996

DANCE REVOLUTION TEAM

アーケードやコンシューマで大人気のゲームサウンドがダンスリミックスで続々登場!!

© CAPCOM 1994, 1995. ALL RIGHTS RESERVED.



VOL.1 「VAMPIRE HUNTER」
好評発売中
定価2,000yen (tax in)
VOCR-5011
●ファン必聴!! キャラクター
ボイス/SEを曲中にインストール
●メドレーボーナスミックス収録
●レイレイステージバード
アレンジ収録
初回封入特典: 特製ステッカー
必携特典: 抽選で「キャラクター
フィギュア」プレゼント
CAPCOM

© TAKARA 1996 PROGRAMMED © TAMSOFT 1996



VOL.2 「闘神伝2」
好評発売中
定価2,000yen (tax in)
VOCR-5012
●人気キャラのステージを中心
に曲を構成
●ファン必聴!! エイシ、エリス、
ソフィア等のキャラクターボ
イスを曲中にインストール
●ガイアステージバードアレ
ンジ収録
初回封入特典: 特製ステッカー
イラスト: こもりづかみ
TAKARA

DVA連弾VOL.1・DVA連弾VOL.2絶賛発売中 定価2,000yen (tax in) 発売元: 三井物産

NEO LABELの最新情報が聞けるMEMダイヤル: 03-5701-9349

mem

NEO
Label

BAG
BANDAI GAMES

Virtua Fighter 3™

10/23 In Store

TYCY-5522 ¥2,000 (tax in)

Powered by Model 3

SOUND TRACKS

遂にベールを脱いだVirtuaFighter3ノ、毎秒100万ポリゴンの描画能力を誇るビデオゲームボード「MODEL3」による圧倒的な表現力を得て、更なる進化を遂げた。この「MODEL3」の高い処理能力により、これまで以上のポテンシャルを引き出されたのが、各ステージBGMや、アドバタイズBGMといったサウンドである。この迫力のオリジナル音源を余すところなく収録したのが本アルバムである。

このアルバムを聴けばアーケードでの対戦がよりハイ・テンションになるのは間違いない!!



SOUND TRACK シリーズ発売中 各¥2,000 (tax in)

■ **VirtuaFighter KIDS** TYCY-5520

■ **SONIC THE FIGHTERS** TYCY-5521

★特報ノ最強の攻略ビデオ。本命盤ノ★

「CGMV VIRTUAFIGHTER 3」

(Part 1, Part 2) 12/21発売予定 TYCY-5013, 5014
各¥4,900 (tax in)



TOSHIDA EMI



このROMはバーチャファイターの
大事典といっても過言ではない。

VirtuaFighter CD-ROM

**THE
BEGINNING**

for Masterkey

遂に完成ノこれで君も「VF」の達人になれる。

■動作環境■このCD-ROMの収録内容を楽しむためには、以下の環境が必要です。

●システム：PC9801/286/386/486/586/686/7770/80386/80486/80586/80686/80786/80886/80986/81086/81186/81286/81386/81486/81586/81686/81786/81886/81986/82086/82186/82286/82386/82486/82586/82686/82786/82886/82986/83086/83186/83286/83386/83486/83586/83686/83786/83886/83986/84086/84186/84286/84386/84486/84586/84686/84786/84886/84986/85086/85186/85286/85386/85486/85586/85686/85786/85886/85986/86086/86186/86286/86386/86486/86586/86686/86786/86886/86986/87086/87186/87286/87386/87486/87586/87686/87786/87886/87986/88086/88186/88286/88386/88486/88586/88686/88786/88886/88986/89086/89186/89286/89386/89486/89586/89686/89786/89886/89986/90086/90186/90286/90386/90486/90586/90686/90786/90886/90986/91086/91186/91286/91386/91486/91586/91686/91786/91886/91986/92086/92186/92286/92386/92486/92586/92686/92786/92886/92986/93086/93186/93286/93386/93486/93586/93686/93786/93886/93986/94086/94186/94286/94386/94486/94586/94686/94786/94886/94986/95086/95186/95286/95386/95486/95586/95686/95786/95886/95986/96086/96186/96286/96386/96486/96586/96686/96786/96886/96986/97086/97186/97286/97386/97486/97586/97686/97786/97886/97986/98086/98186/98286/98386/98486/98586/98686/98786/98886/98986/99086/99186/99286/99386/99486/99586/99686/99786/99886/99986/100086/100186/100286/100386/100486/100586/100686/100786/100886/100986/101086/101186/101286/101386/101486/101586/101686/101786/101886/101986/102086/102186/102286/102386/102486/102586/102686/102786/102886/102986/103086/103186/103286/103386/103486/103586/103686/103786/103886/103986/104086/104186/104286/104386/104486/104586/104686/104786/104886/104986/105086/105186/105286/105386/105486/105586/105686/105786/105886/105986/106086/106186/106286/106386/106486/106586/106686/106786/106886/106986/107086/107186/107286/107386/107486/107586/107686/107786/107886/107986/108086/108186/108286/108386/108486/108586/108686/108786/108886/108986/109086/109186/109286/109386/109486/109586/109686/109786/109886/109986/110086/110186/110286/110386/110486/110586/110686/110786/110886/110986/111086/111186/111286/111386/111486/111586/111686/111786/111886/111986/112086/112186/112286/112386/112486/112586/112686/112786/112886/112986/113086/113186/113286/113386/113486/113586/113686/113786/113886/113986/114086/114186/114286/114386/114486/114586/114686/114786/114886/114986/115086/115186/115286/115386/115486/115586/115686/115786/115886/115986/116086/116186/116286/116386/116486/116586/116686/116786/116886/116986/117086/117186/117286/117386/117486/117586/117686/117786/117886/117986/118086/118186/118286/118386/118486/118586/118686/118786/118886/118986/119086/119186/119286/119386/119486/119586/119686/119786/119886/119986/120086/120186/120286/120386/120486/120586/120686/120786/120886/120986/121086/121186/121286/121386/121486/121586/121686/121786/121886/121986/122086/122186/122286/122386/122486/122586/122686/122786/122886/122986/123086/123186/123286/123386/123486/123586/123686/123786/123886/123986/124086/124186/124286/124386/124486/124586/124686/124786/124886/124986/125086/125186/125286/125386/125486/125586/125686/125786/125886/125986/126086/126186/126286/126386/126486/126586/126686/126786/126886/126986/127086/127186/127286/127386/127486/127586/127686/127786/127886/127986/128086/128186/128286/128386/128486/128586/128686/128786/128886/128986/129086/129186/129286/129386/129486/129586/129686/129786/129886/129986/130086/130186/130286/130386/130486/130586/130686/130786/130886/130986/131086/131186/131286/131386/131486/131586/131686/131786/131886/131986/132086/132186/132286/132386/132486/132586/132686/132786/132886/132986/133086/133186/133286/133386/133486/133586/133686/133786/133886/133986/134086/134186/134286/134386/134486/134586/134686/134786/134886/134986/135086/135186/135286/135386/135486/135586/135686/135786/135886/135986/136086/136186/136286/136386/136486/136586/136686/136786/136886/136986/137086/137186/137286/137386/137486/137586/137686/137786/137886/137986/138086/138186/138286/138386/138486/138586/138686/138786/138886/138986/139086/139186/139286/139386/139486/139586/139686/139786/139886/139986/140086/140186/140286/140386/140486/140586/140686/140786/140886/140986/141086/141186/141286/141386/141486/141586/141686/141786/141886/141986/142086/142186/142286/142386/142486/142586/142686/142786/142886/142986/143086/143186/143286/143386/143486/143586/143686/143786/143886/143986/144086/144186/144286/144386/144486/144586/144686/144786/144886/144986/145086/145186/145286/145386/145486/145586/145686/145786/145886/145986/146086/146186/146286/146386/146486/146586/146686/146786/146886/146986/147086/147186/147286/147386/147486/147586/147686/147786/147886/147986/148086/148186/148286/148386/148486/148586/148686/148786/148886/148986/149086/149186/149286/149386/149486/149586/149686/149786/149886/149986/150086/150186/150286/150386/150486/150586/150686/150786/150886/150986/151086/151186/151286/151386/151486/151586/151686/151786/151886/151986/152086/152186/152286/152386/152486/152586/152686/152786/152886/152986/153086/153186/153286/153386/153486/153586/153686/153786/153886/153986/154086/154186/154286/154386/154486/154586/154686/154786/154886/154986/155086/155186/155286/155386/155486/155586/155686/155786/155886/155986/156086/156186/156286/156386/156486/156586/156686/156786/156886/156986/157086/157186/157286/157386/157486/157586/157686/157786/157886/157986/158086/158186/158286/158386/158486/158586/158686/158786/158886/158986/159086/159186/159286/159386/159486/159586/159686/159786/159886/159986/160086/160186/160286/160386/160486/160586/160686/160786/160886/160986/161086/161186/161286/161386/161486/161586/161686/161786/161886/161986/162086/162186/162286/162386/162486/162586/162686/162786/162886/162986/163086/163186/163286/163386/163486/163586/163686/163786/163886/163986/164086/164186/164286/164386/164486/164586/164686/164786/164886/164986/165086/165186/165286/165386/165486/165586/165686/165786/165886/165986/166086/166186/166286/166386/166486/166586/166686/166786/166886/166986/167086/167186/167286/167386/167486/167586/167686/167786/167886/167986/168086/168186/168286/168386/168486/168586/168686/168786/168886/168986/169086/169186/169286/169386/169486/169586/169686/169786/169886/169986/170086/170186/170286/170386/170486/170586/170686/170786/170886/170986/171086/171186/171286/171386/171486/171586/171686/171786/171886/171986/172086/172186/172286/172386/172486/172586/172686/172786/172886/172986/173086/173186/173286/173386/173486/173586/173686/173786/173886/173986/174086/174186/174286/174386/174486/174586/174686/174786/174886/174986/175086/175186/175286/175386/175486/175586/175686/175786/175886/175986/176086/176186/176286/176386/176486/176586/176686/176786/176886/176986/177086/177186/177286/177386/177486/177586/177686/177786/177886/177986/178086/178186/178286/178386/178486/178586/178686/178786/178886/178986/179086/179186/179286/179386/179486/179586/179686/179786/179886/179986/180086/180186/180286/180386/180486/180586/180686/180786/180886/180986/181086/181186/181286/181386/181486/181586/181686/181786/181886/181986/182086/182186/182286/182386/182486/182586/182686/182786/182886/182986/183086/183186/183286/183386/183486/183586/183686/183786/183886/183986/184086/184186/184286/184386/184486/184586/184686/184786/184886/184986/185086/185186/185286/185386/185486/185586/185686/185786/185886/185986/186086/186186/186286/186386/186486/186586/186686/186786/186886/186986/187086/187186/187286/187386/187486/187586/187686/187786/187886/187986/188086/188186/188286/188386/188486/188586/188686/188786/188886/188986/189086/189186/189286/189386/189486/189586/189686/189786/189886/189986/190086/190186/190286/190386/190486/190586/190686/190786/190886/190986/191086/191186/191286/191386/191486/191586/191686/191786/191886/191986/192086/192186/192286/192386/192486/192586/192686/192786/192886/192986/193086/193186/193286/193386/193486/193586/193686/193786/193886/193986/194086/194186/194286/194386/194486/194586/194686/194786/194886/194986/195086/195186/195286/195386/195486/195586/195686/195786/195886/195986/196086/196186/196286/196386/196486/196586/196686/196786/196886/196986/197086/197186/197286/197386/197486/197586/197686/197786/197886/197986/198086/198186/198286/198386/198486/198586/198686/198786/198886/198986/199086/199186/199286/199386/199486/199586/199686/199786/199886/199986/200086/200186/200286/200386/200486/200586/200686/200786/200886/200986/201086/201186/201286/201386/201486/201586/201686/201786/201886/201986/202086/202186/202286/202386/202486/202586/202686/202786/202886/202986/203086/203186/203286/203386/203486/203586/203686/203786/203886/203986/204086/204186/204286/204386/204486/204586/204686/204786/204886/204986/205086/205186/205286/205386/205486/205586/205686/205786/205886/205986/206086/206186/206286/206386/206486/206586/206686/206786/206886/206986/207086/207186/207286/207386/207486/207586/207686/207786/207886/207986/208086/208186/208286/208386/208486/208586/208686/208786/208886/208986/209086/209186/209286/209386/209486/209586/209686/209786/209886/209986/210086/210186/210286/210386/210486/210586/210686/210786/210886/210986/211086/211186/211286/211386/211486/211586/211686/211786/211886/211986/212086/212186/212286/212386/212486/212586/212686/212786/212886/212986/213086/213186/213286/213386/213486/213586/213686/213786/213886/213986/214086/214186/214286/214386/214486/214586/214686/214786/214886/214986/215086/215186/215286/215386/215486/215586/215686/215786/215886/215986/216086/216186/216286/216386/216486/216586/216686/216786/216886/216986/217086/217186/217286/217386/217486/217586/217686/217786/217886/217986/218086/218186/218286/218386/218486/218586/218686/218786/218886/218986/219086/219186/219286/219386/219486/219586/219686/219786/219886/219986/220086/220186/220286/220386/220486/220586/220686/220786/220886/220986/221086/221186/221286/221386/221486/221586/221686/221786/221886/221986/222086/222186/222286/222386/222486/222586/222686/222786/222886/222986/223086/223186/223286/223386/223486/223586/223686/223786/223886/223986/224086/224186/224286/224386/224486/224586/224686/224786/224886/224986/225086/225186/225286/225386/225486/225586/225686/225786/225886/225986/226086/226186/226286/226386/226486/226586/226686/226786/226886/226986/227086/227186/227286/227386/227486/227586/227686/227786/227886/227986/228086/228186/228286/228386/228486/228586/228686/228786/228886/228986/229086/229186/229286/229386/229486/229586/229686/229786/229886/229986/230086/230186/230286/230386/230486/230586/230686/230786/230886/230986/231086/231186/231286/231386/231486/231586/231686/231786/231886/231986/232086/232186/232286/232386/232486/232586/232686/232786/232886/232986/233086/233186/233286/233386/233486/233586/233686/233786/233886/233986/234086/234186/234286/234386/234486/234586/234686/234786/234886/234986/235086/235186/235286/235386/235486/235586/235686/235786/235886/235986/236086/236186/236286/236386/236486/236586/236686/236786/236886/236986/237086/237186/237286/237386/237486/237586/237686/237786/237886/237986/238086/238186/238286/238386/238486/238586/238686/238786/238886/238986/239086/239186/239286/239386/239486/2

3D ウルトラピンボール

かつてない面白さ! 興奮無限台!!



痛快! アクションピンボールの決定版!!

日米で大ヒット中のピンボールゲームが遂にSEGAサターンに登場。宇宙コロニーを舞台に、画面狭しと駆けめぐるピンボール。ブルドーザーが爆発し、グライダーが飛び回り、巨大な隕石が落ちてくる——! 一瞬たりとも目が離せない展開が、まさに超(ウルトラ)ピンボール! 3種類のテーブルを自在にワープし、次々起こるチャレンジイベントを全てクリアし、スターシップを発射せよ!!

12月発売予定 ● 5,800円(税別)

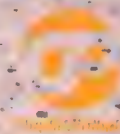


デジタルピンボール
「ネクロノミコン」
11月15日 発売 ¥5,800(税別)

KAME

株式会社カメ
〒102 東京都港区南青山4-10-11 TEL: 03(3797)0980
E-Mail: public@kame.co.jp

ときどき死ななきゃ、生きてられない。



スペシャルパッケージ

10月18日発売決定!!

～発売日遅期のお詫び～

この度、ラングリッサーⅢの発売日が上記のとおり正式に決定しました。度重なる遅期で大変ご迷惑をおかけしましたことをお詫び申し上げます。発売日まであと数日お待ち頂き、最高のラングリッサーをお楽しみください。



—遙けき未来への伝説、始まる。—

セミリアルタイムシミュレーションRPG

ラングリッサーⅢ

特別価格 ¥6,200 (税別)

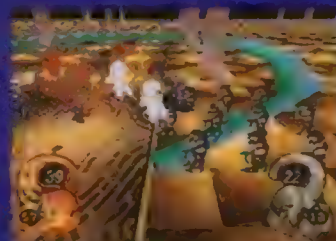
初回限定スペシャルパッケージは3大特典付き!

- うるし原智志3Dプログラムイラストシート
- 声優直筆メッセージ&サイン入りラングリッサーファンブック
- 抽選で、うるし原サイン入りポスターまたはテレカプレゼント

スペシャルパッケージが手に入らなかった人のために、
オマケ付きレギュラーパッケージもあるよ!

- 抽選で未公開イラストテレカプレゼント!
- 毎度恒例の“隠し面”を出し方大公開!
- うるし原サイン入りイラストをマニュアルに収録!

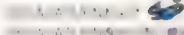
レギュラーパッケージ
¥5,800 (税別)



©NCS



ラングリッサーⅢは、MAGES.より発売されるゲームです。



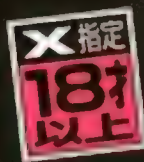
ラングリッサーⅢは、MAGES.より発売されるゲームです。



NCS 日本コンピュータシステム株式会社



最後の18才未満禁止。
やばいソフト。



ホーンテッド カジノ

ダミーヘッド3次元音響搭載。 アダルトRPGカジノゲーム 絶賛発売中 価格¥7,900(税別)3枚組

ポーカー、ブラックジャック、ルーレット、ヘルorヘブン。そして、吐息までかかってきそうな超リアルなサウンドシステムを実現。8人の美女たちに溺れる最後のアダルトカジノ。

声優 / 横尾まり、中沢みどり、吉田美保、麻見順子、折笠愛、松井菜桜子、本井英美、堀江ほのか、藤本譲

発売元：有限会社シシエッタ代官山 〒150東京都渋谷区恵比寿南3-5-8 2F TEL 03(5721)3955 JANコード4947431-969130



セガサターン専用ソフト



このゲームが動作するプラットフォーム、ハードウェア、およびその周辺機器は、セガサターンの登録商標です。

SEGA SATURN 以上は、株式会社セガ・エンタープライゼスの登録商標です。SEGA SATURN 以降の機器、ソフトウェアを指すものとしてその権利を行使したものです。



OFFICIAL MAGAZINE OF SEGA セガファンのコミュニケーション情報誌

SEGA

セガ
マガジン

Magazine

毎月13日発売

定価

300YEN

(税込)

最新情報

バーチャファイター3
セガブレイクカーチャンピオンシップ、
ウェーブリングカーチャンピオンシップ、

創刊号

特集

いよいよオープン!
新宿ジョイポリス

発売直前

セガサターンゲーム情報

セガキャラクターグッズ新作大紹介

©SEGA1993,1996

10月11日創刊

SOFT
BANK

ソフトバンク株式会社
出版事業部

セガマガジンは全店書店、有価証券外為引合所
で取り扱われています。

キュートな4人娘を
よろしくね!

スーパー リアル麻雀 PVI 原画&設定資料集

★濡れても大丈夫な
お風呂にいっしょに入れる
大型ピンナップ
付き!

株式会社セタ 監修/田中良 画
A4判・112ページ
定価2,000円

好評発売中!

人気脱衣麻雀ゲーム「スーパーリアル麻雀PVI」の設定資料集。
今回もクオリティの高いアニメーションの設定原画やセルが満載。
キャラクターデザイナーである田中良が描き下ろした本書独占のイラストも多数収録。
大型ピンナップ付録や人気のプレゼントなどファン必携の豪華本! ©1996 SETA CO., LTD.

好評発売中!



スーパーリアル麻雀 PII&PIII ファンブック

株式会社セタ 監修/田中良 画
A4判・80ページ 定価2,000円



スーパーリアル麻雀 PIV 原画&設定資料集

株式会社セタ 監修/田中良 画
A4判・88ページ 定価2,000円



スーパーリアル麻雀 PV 原画&設定資料集

株式会社セタ 監修/田中良 画
A4判・112ページ 定価2,000円



スーパーリアル麻雀PV パラダイス ~オールスター4人打ち アンソロジーコミック

真行寺たつや/うらべ・すう/宮瀬弥 他著
A5判・240ページ 定価980円

AM2研

鈴木裕

完全監修

発行 株式会社セガ・エンタープライゼス
発売 ソフトバンク株式会社 出版事業部
定価1,000円

VF3プレイヤー
必見!

Virtua
Fighter 3TM

好評
発売中

バーチャファイター3
オフィシャル
ガイドブック

バーチャファイター3ベーシックガイド 近日刊行予定
バーチャファイター3アドバンスドガイド 年末刊行予定

近 刊
ファイティングバイパーズ
パーフェクトガイド

予価未定

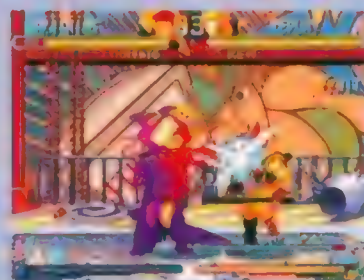
SOFT
BANK

ソフトバンク株式会社/出版事業部

定価は税込です。
お近くの書店でお求めください

→ セガサターン版・完全対応!

10月中旬発売予定



©CAPCOM CO., LTD

「最高の移植」と評判の高い、
セガサターン版「ストリートファイターZERO2」に完全対応。
18キャラクターの徹底攻略はもちろん、
セガサターン版ならではの裏技・隠しキャラなどもすべて公開。

SEGASATURN MAGAZINE編集部 編
AB判・216ページ・定価1,500円

ストリートファイターZERO2 パーフェクトガイド

真・女神転生 デビルサマナー ワールドガイダンス

成沢大輔&CB's Project 編
B5判・240ページ・定価2,000円

好評発売中

ありとあらゆる 真相解明!!!

悪魔の完璧グラフィック
(高解像度。スタッフコメント付き)

平崎事件のいきさつ全貌
(吾妻ゼミによる詳細レポート)

各地神話の研究概論
(これであなたも悪魔博士)

各種武具の歴史的考察
(使い慣れているからこそ愛が欲しい)

史上最強の参考文献一覧
(紹介数は約500冊。資料代で爆発)



©1995,1996 ATLUS



ザ・コンビニ パーフェクトガイド

あなたのお店作りを完全サポート

全データ、攻略法はもちろんのこと"現役店長が教える店作りのノウハウ""風水による店作り"などオリジナルな記事で「ザ・コンビニ」がさらに楽しく遊べます。パワーアップキットVol.1にも完全対応!

A5判・160ページ・定価1,600円

10月上旬発売予定



SOFT
BANK

ソフトバンク株式会社/出版事業部

新刊情報をすばやくキャッチソフトバンクホームページ <http://www.softbank.co.jp/sbnet/>

定価は税別です
お近くの書店でお求めください

P137 特集!

サターンでRPG'96

今秋、話題騒然のRPGタイトル大集合!!

LUNAR SILVER STAR STORY

リグロードサーガ2/シャイニング・ザ・ホーリィアーク

ラングリッサーⅢ

天外魔境 第四の黙示録他



P35

特報!

サクラ大戦

電脳戦機バーチャロン

機動戦士ガンダム外伝Ⅱ

涙を受け継ぐ者

バーチャコップ2

エネミーゼロ

サムライスピリッツ

斬江乱舞乱舞

ハイパーデュエル

ブラスト ウインド

P212

セガAM2研EXPRESS NEO

バーチャファイター3、

最新技コマンド続報!

バーチャファイターキッズ、コンボつく〜る最優秀作品発表!

P70 NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

スーパーバズルファイターⅡX/クレイジーイワン/ゼロヨンチャンプDooZy-J Type-R
NIGHTRUTH"Maria"/ブラドルDISC Vol.5 データ編 レースクィーンF
3Dベースボール〜ザ・メジャー/NHL パワープレイ'96/太閤立志伝Ⅲ/水滸伝・天命の誓い
天城紫苑/スペースインベーダー(仮)/NFLクォーターバッククラブ'97/アイアンマン
XO/上海Great Moments

P77 COMING SOON SOFT

発売目前! セガサターンソフトを大紹介!

Jewels of Oracle オラクルの宝石/セクシーパロディウス/風水先生/シェルショック
M〜君を伝えて〜/ワールドシリーズベースボールⅡ/ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONGLAND
パップ・ブリーダー/ズーフ/エターナルメロディ/麻雀大会Ⅱ Special
本格4人打ち 芸能人对局麻雀 THE われめDEボン/西暦1999 ファラオの復活
ディスクワールド/戦国ブレード/TRY RUSY DEPPY/皇龍三國演義

P180 SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを徹底攻略!

ストリートファイターZERO2/ファイティングバイバース
セガラリー・チャンピオンシップ・プラス/リアルバウト餓狼伝説

P199 AM3研RUSH!!

ラストブロンクス 東京番外地 秘密のグレイモデル徹底検証

P210 セガAM1研だいなまいと!

ウェーブランナー 3コースマップ公開

- P27 LANDMARK NEWS&INFORMATION
- P29 セガサターンデータステーション
- P31 セガサターン読者レース
- P97 Readers' Station
- P102 SEGA PRESS
- P104 大余談
- P106 ワーブが羽田にやってきた!
- P107 SNK WORLD
- P108 Hello!! CAPCOM
- P109 バッションラングリッサー
- P110 池袋サラのバーチャクラッシュ
- P120 サターンソフト攻略DATA SEARCH 三國誌V
- P124 SEGASATURN LICENSEE SPACE
- P126 セガサターンソフトデータバンク
- P130 新作ソフトスケジュール
- P194 テ・ラ・ゲームウェア
- P196 レッドカンパニー西の市通り!!
- P198 Just Meet エール・フ
- P221 セガサターンソフトレビュー
- P224 次世代真技リーグ
- P226 CREATERS BANK
- P227 読者プレゼント

表紙CG作製:岡田義一/佐藤祐子(ベック)
創通エージェンシー・サンライズ © BANDAI 1996
カバーデザイン:村田雅美(Stone Age)



GAME INDEX

あ	アイアンマン/XO	P47
	ウェーブランナー	P211
	エアーズ・アドベンチャー	P175
	エターナルメロディ	P93,221
	NHL パワープレイ'96	P72
	NFLクォーターバッククラブ'97	P75
	エネミーゼロ	P60
	M〜君を伝えて〜	P84
か	ガンブレード NY	P205
	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者	P52
	ぎゅわんぶらあ自己中心派	
	TOKYO MAHJONGLAND	P88,222
	グランディア	P173
	クレイジーイワン	P70
	皇龍三國演義	P136
き	サイバードール	P176
	サクラ大戦	P35
	サムライスピリッツ 新紅郎無双剣	P66
	シェルショック	P62
	シャイニング・ザ・ホーリアーク	P154
	上海Great Moments	P76
	Jewels of Oracle オラクルの宝石	P77
	真・女神転生 デビルサマナー	P177
	水滸伝・天命の誓い	P73
	スーパーバズルファイターⅡX	P70
	スペースインベーダー(仮)	P74
	ズーフ	P42,823
	ストリートファイターZERO2	P181
	3Dベースボール〜ザ・メジャー	P72
	西暦1999 ファラオの復活	P96
	SEGA AGES/アウトラン	P218
	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	P190
	セクシーパロディウス	P78
	ゼロヨンチャンプDooZy-J Type-R	P71
	戦国ブレード	P134
こ	太閤立志伝Ⅲ	P73
	ダイナマイト刑事	P210
	タクティクス オウガ	P173
	ディスクワールド	P133
	天外異境 第四の黙示録	P164
	天城紫苑	P74
	伝説のオウガバトル	P170
	電脳戦機バーチャロン	P48, 204
	TRY RUSY DEPPY	P136
な	NIGHTRUTH"Maria"	P71
は	バーチャコップ2	P88
	バーチャファイターキッズ	P217
	バーチャファイター3	P212
	ハイパーデュエル	P66
	パップ・ブリーダー	P90
	パロック	P174
	ファイティングバイバース	P187
	ファンキーファンタジー	P168
	風水先生	P80
	ブラスト ウインド	P87
	ブラドルDISC Vol.5 データ編	
	レースクィーンF	P71
	ブレインデッド13	P223
	本格4人打ち 芸能人对局麻雀	
	THE われめDEボン	P15,222
ま	麻雀大会Ⅱ Special	P84
	マスターオブモンスターズ	
	ネオジェネレーション	P223
や	ラストブロンクス 東京番外地	P199
	ラングリッサーⅢ	P158,202
	リアルバウト餓狼伝説	P182
	リグロードサーガ2	P148
	LUNAR SILVER STAR STORY	P140
	ワールドシリーズベースボールⅡ	P86,223

ヨーイ、ドン。

BATTLE ATHLETES
バトルアスレテス



大運動会



熱血美少女スポ根SLG '96年11月発売
(予定)

A.D.4998

¥5,800(税込)

IPC

発売・インクリメントP(株) TEL 03(349)6191
CAIC/IPC

SEGA SATURN MAGAZINE NEWS & INFORMATION

LAND MARK

セガサターン
発売2周年
記念!!

ユーザーイベント キャラバン開催!

'94年11月22日に登場したセガサターンも、間もなく満2歳。家庭用ゲーム機として幅広い層に浸透し、対応ソフトも370タイトルを超えている。その発売2周年を記念したユーザーイベントキャラバン「SEGA SATURN DIGITAL CIRCUS」が、フジテレビの主催

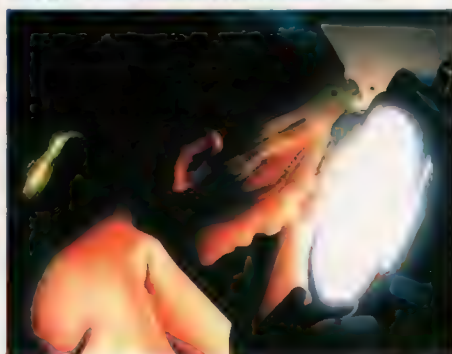
で行われることが決定した。年末年始に発売が予定されている新作タイトルとともにイベントキャラバンが全国8カ所を訪れ、ゲーム大会などが開かれる。また、ポリショイサーカスのミニサーカス団によるパフォーマンスなどもプログラムされる予定だ。



セガサターンは、セガ・エンタープライゼス株式会社が開発・販売を行う、32ビットアーキテクチャの家庭用ゲーム機。



セガサターンは、セガ・エンタープライゼス株式会社が開発・販売を行う、32ビットアーキテクチャの家庭用ゲーム機。



セガサターンは、セガ・エンタープライゼス株式会社が開発・販売を行う、32ビットアーキテクチャの家庭用ゲーム機。

開催日

会場

11月9・10日

横浜・ランドマークタワー
福岡・キャナルシティ

11月16・17日

札幌・新千歳空港センタープラザ
広島・クレドふれあい広場

11月23・24日

東京・東京(お台場)ジョイポリス
名古屋・ナディアパーク

11月30日・
12月1日

東京・恵比寿ガーデンホール
大阪・梅田ステラホール

富士通がセガサターンのライセンシに

富士通株式会社が開発・販売を行うサターンソフトの発表会が、9月25日に行われた。この作品は、テレビ朝日系列で好評放送中の「世界の車窓から」をCD-ROM化したもので、すでにパソコン版がリリースされ、15万本の販売実績がある。サターン版はフルサイズの画面で「車窓」が楽しめる。



「世界の車窓から」は、富士通株式会社が開発・販売を行う、セガサターン対応のCD-ROMソフト。

リバーヒルがオウガ・プロジェクトを発動!?



リバーヒルソフトが「伝説のオウガバトル」のキャンペーンを9月20・21日に東京・秋葉原で行った。当日は駅前に古城をイメージしたブースが設置され、乗降客にアピール。さらに周辺のゲームショップを巡回し記念写真を撮るサービスをしていた。

BMGビクターが日米親善野球に5名を招待!

メジャーリーグファンは注目の野球ソフト「3Dベースボールザ・メジャー」を12月20日にリリースするBMGビクターからビッグなプレゼントだ。まず、発売が待ちきれないユーザーのために、東京・新宿のMLBトータルショップクラブハウス(渋谷区代々木2-10-4/03-3375-8900)に10月下旬から体験用サターンを設置。店内にはMLBのオフィシャルウェアが多数揃っているので、ファンならばぜひ、足を運びたい。

そして、日米のオールスターが東京ドームで激突する「'96スーパーメジャーシリーズ」の第8戦(11月8日正午開始)に、セガサターンマガジンの読者5名を招待してくれる。欄外を参照して応募しよう。



クオヴァティス2の情報をラジオでチェック

「クオヴァティス2〜惑星強襲からオヴァン・レイ」を制作中しているグラムの情報が、たっぷり聴けるラジオ番組が始まった。文化放送で毎週水曜日21:00~21:30(他の局でも放送あり)のオンエアされる「浅田葉子のグラムスレディオナイト」では、同じく同社制作の「ありす イン サイバーランド」で声を担当する浅田葉子がゲストを交えて軽快なトークを披露。そして、ラジオドラマのパートでは、1月から「クオヴァティス2」がスタートする。9月30日に行われた制作発表会にも総合プロデューサーの池田賢司が出席し、3月のソフト発売に合わせ盛り上げて行くと、語っていた。



ウイニングカップで「伝説の称号」をめざせ

光栄は「ウイニングポスト2 プログラム'96」の発売を記念して、応募パスワードによる最強競走馬決定戦「ウイニングカップ」を開催中だ。距離適性に応じて3種類のレースが用意されていて、ユーザーは育成した競走馬のパスワードを、ソフトに添付の専用ハガキでエントリーする。各レースの優勝馬には「伝説の称号」と賞金10万円が贈られる。応募方法も専用ハガキに明記されているから、まずはソフトを手。締め切りは11月15日の消印まで。



馬主の立場からの競馬シミュレーション。単なる育成とはひと味違う。パスワード(写真)によって育成した馬のデータを再現できるため、こうしたイベントはもちろん、友達どうしでも対戦レースが楽しめる。

さまざまなソフトが集う展示会「JACOMⅡ」

ハードウェアを限定せず、さまざまなメーカーが出席する新作アミューズメントソフト展示会「JACOMⅡ」が、11月10日に東京・池袋のサンシャインシティ文化会館にて行われる。パソコンソフトが中心だが、メーカー主催の大型イベントとはまた異なった趣があり、コンシューマユーザーにも楽しめそう。

今回、このJACOMⅡを主催するプロコリーから、ことぶきつかさ氏描き下ろしのポスターを10名、テレカを3名、そして入場券(1,000円)を10名にプレゼント。希望の品を書いて編集部まで。



クライマックスが正社員を募集するぞ!

「ダークセイバー」をリリースしたクライマックスが、インタラクティブムービー部門を設立。プラットフォームなどはまだ未定だが、来年末の発売に向けて第1弾タイトルの企画がスタートしている。そして、この制作に参加してくれる正社員を募集すること。募集職種は、企画ディレクター、CGデザイナー、プログラマー。インタラクティブムービーに興味のある人は大きなチャンスかも知れない。応募は、〒160 新宿区四谷4-3-12四谷四丁目



ビル8F株クライマックス CG係まで履歴書を郵送することから。(問い合わせ 03-3225-3511:担当/望月)

Save your dream 華原朋美

オムロックレコード/1,000円



発売中

華原朋美ちゃんの新曲。ロッテのCM曲で、本人も出演しているだけに彼女びったりのイメージ。元気の出るリズムと高音域の歌声は必聴!

nakitakunalu 内田由紀

キングレコード/3,000円



発売中

ボーイッシュな彼女から少しづつ大人になってゆく彼女を表すように、歌からはやさしさやせつなさが感じとれる、とてもいい心地にさせてくれるアルバムです。

夢はひとり見るものじゃない 國府田マリ子

キングレコード/1,000円



10-23発売

マリ姉4枚目のシングルは「猛烈アジア太郎」のED曲。作詞はすべて彼女が手がけるなど“シンガー”としての彼女の成長も期待できる。

ツインビー-PARADISE3 Vol.5 ステレオドラマ

キングレコード/3,000円



10-23発売

文化放送系で絶好調放送中の「ステレオドラマ ツインビー-PARADISE3」がCD化されてはや5枚め。初回特典は豪華にもスペシャルシングルCD封入だよ。

How's it going? Halunillet

ファンハウス/3,000円



10-23発売

小さい頃から音楽環境に恵まれ今に至る彼女たちの音楽は、いいとこどりのまさしくパーティ・ミュージック/元気な心から楽しそうな歌声はいかが?

SCITRON FANTASTIC CHARACTER SERIES フィスト

サイトロン/2,500円



発売中

サターンにもうすぐ登場する美少女3D格闘ゲームが、いち早くCDに。初回限定はピクチャーCDだよ。No.1アイドルになるのはいつも大変だからね!!

VATLVA 体験版プレゼント

マシンをミニ4駆感覚でセッティングし、6人までの同時対戦が楽しめる「バトルバ」。発売元の日本ビクターが、体験版ディスクを1,000名にプレゼントしてくれる。さらにこの体験版の感想を編集部まで送ってくれば、ビデオCD再生用の「ツインオペレーター」がテレカがもらえるダブルチャンスも企画中だ。応募は、ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を記入して下記まで。



〒103 中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク株サターンマガジン編集部「バトルバ体験版」係まで。エニシヤン制作の痛快カーバトルが楽しめるチャンスだ!

DATA STATION

SEGA SATURN MAGAZINE

セガサターンマガジンデータステーション

セガ周辺のデータ関係は
コレでチェック!!

SEGA SATURN SOFT SALES

年内一気に500万台! 最新サターンソフトの売れ筋は?

ソフト売上げ

SHOP
DATA

TOP10

1位 NEW SOFT **サクラ大戦**
セガ/96年9月27日発売/5,800円+8,800円(マウス対応)/ADV



25648POINTS

大々的なCM展開も効いてか、1週間で推定約50万本を販売。限定版はAタイプに人気集中。まだまだ行く?

2位 NEW SOFT **ストリートファイターZERO2**
カプコン/96年9月14日発売/5,800円/ACT



12354POINTS

ゲームの移植度、キャラクターの数、裏技の充実度などすべてで他機種版をリード。評判のほうもだぞ。

3位 NEW SOFT **機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー**
バンダイ/96年9月20日発売/4,800円/SHI



10205POINTS

なめらかに動く多彩なモビルスーツと低価格が魅力だね。やや短い気もするけど、今後の「II」「III」に期待。

4位 NEW SOFT **ポリスノーツ**
コナミ/96年9月13日発売/6,800円/ADV

3428POINTS まさに最終形の完成度。サターンならではの演出も



5位 NEW SOFT **三国志V**
光栄/96年9月27日発売/9,800円/SLG

3165POINTS 伏兵的な売れ行きで5位にランクイン。P.120も必見



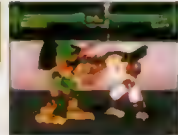
6位 NEW SOFT **リアルバウト餓狼伝説**
SNK/96年9月20日発売/5,800円+8,800円(拡張RAM対応)/ACT

2757POINTS 拡張RAMカートリッジ対応で好移植。キャラも豊富。



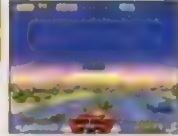
7位 前回1位 **ファイティングバイパース**
セガ/96年8月30日発売/6,800円/ACT

2710POINTS デカ顔とクマちゃんの技名は大爆笑。P.187へGOGO!



8位 NEW SOFT **SEGA AGES アウトラン**
セガ/96年9月20日発売/3,800円/RAC

1951POINTS 究極の移植で名作が復活。アレンジ曲はファン必聴!



9位 NEW SOFT **ときめきメモリアル対戦ばずるだま**
コナミ/96年9月27日発売/5,800円/PUZ

1946POINTS ときメモ人気はここまで来た。かわいい声にメロメロ?



10位 NEW SOFT **SEGA AGES アフターバーナーII**
セガ/96年9月27日発売/3,800円/SHI

1558POINTS こちらも超完璧な1本。スーパープレイの再生は必見



※上のセガサターンソフト売上げランキングは、以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は9月12日～9月27日まで。★協力店●銀座博品館玩具パーク●TOYSHOPヤマシロヤ●大盛J&Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ満ノロ●ブルー●ラオックス ザ・コンピュータゲーム館●わんぱくこぞう

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

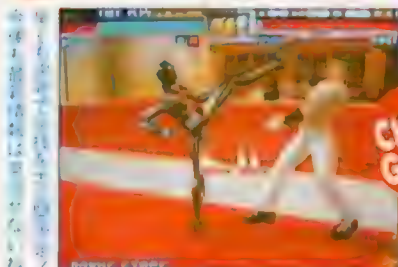
最新アーケードゲームの人気度をチェック!!

ビデオゲーム

SHOP
DATA

TOP5

1 バーチャファイター3



5 ブロップサイクル



CHECK
GAME!

あいかわらず人気暴進中の「バーチャファイター3」は、まだ対戦台が少ないせいもあって、一歩引いて見てる人も多いみたい。そろそろ100円台と対戦台の大量導入を期待したいところだね。AMショーで登場した新製品もこれからドンドン登場するぞ。期待大!

順位	対戦台	ゲーム名	メーカー
1	1	バーチャファイター3	セガ
2	2	ラストブロンクス 東京番外地	セガ
3	4	アルペンサーファー	ナムコ
4	3	電腦戦機バーチャロン	セガ
5	9	ブロップサイクル	ナムコ

★調査協力店●ゲームファンタジア渋谷店●六本木GIGO●池袋GIGO●ハセツ●心斎橋GIGO、全国セガATP店舗

SEGA SATURN WANT TO CONVERT

実現するか? セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

移植希望

USER
DATA

TOP 20

サターンの大作といえば移植もののイメージが強いけど、これは無理でしょ、っていうような移植希望作品も、ひょんなことから実現しちゃうことがあるかも……? 最近はライセンス各社の移植大作が少ない気がするから、今後の発表に期待したいところだね。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	ラストブロンクス東京番外地	セガ VG	95
2	2	バイオハザード	カプコン プレイステーション	80
3	5	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス SFC他	68
4	3	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア SFC他	58
5	4	バーチャファイター 3	セガ VG	53
6	13	D&Dシリーズ	カプコン VG	33
7	6	ダイナマイト刑事	セガ VG	32
8	7	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト SFC他	28
9	9	レイストーム	タイトー VG	27
10	8	ああっ女神さまっ	バンプレスト パソコン	26

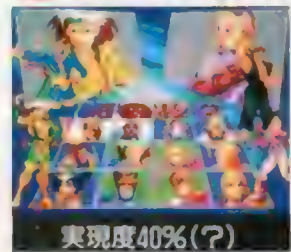
順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
11	14	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	18
12	10	鉄拳シリーズ	ナムコ VG他	17
13	26	テイルズ・オブ・ファンタジア	ナムコ SFC	16
14	12	バーチャストライカー	セガ VG	15
15	11	ファンタシースターシリーズ	セガ メガドライブ他	14
16	15	スレイヤーズ!	バンプレスト パソコン	13
17	18	ガンブレッドNY	セガ VG	11
18	新	X-MEN VS ストリートファイター	カプコン VG	9
19	19	エイリアンVSプレデター	カプコン VG	8
20	20	ロマンシングサ・ガシリーズ	スクウェア SFC	7

6 D&Dシリーズ



実現度10%(?)

18 X-MEN VS ストリートファイター



実現度40%(?)

※画面はアーケード版のものです。

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

期待の新作

USER
DATA

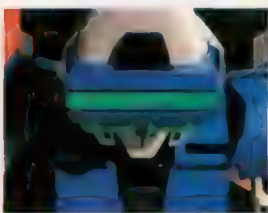
TOP 15

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェック!!

いよいよ秋も深まりつつある10月の下旬。今年の年末って、ちょっとサターンは話題作に弱いのでは……? なんて声もあるけれど、じつはまだまだ隠された超大作がありそうだから、早合点する(?)のは早いかもよ。年内のビッグバンにはお金がもつか心配だぞ。

1位 前回 1位 電腦戦機バーチャロン

セガ/11月29日発売予定/5,800円/ACT(ツインスティック対応)

427
POINTS

超美麗デモを見たか?

発売日は11月29日、ソフト、ツインスティックともに5,800円と決定したサターン版「バーチャロン」。超カッコいいムービーも最高。

2位 前回 3位 E0(エネミー・ゼロ)

ワーブ/12月発売予定/6,800円(4枚組)/ADV

353
POINTS

ついに2位に浮上!

12月の発売に向けて、そろそろピッチも上がってきた開発状況。リアルタイムの緊迫感がキミの心臓を襲いにくるぞ。

3位 前回 8位 グランディア

ゲーム アーツ/来春発売予定/価格未定/A・RPG

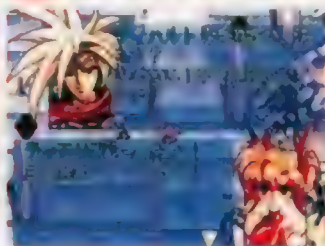
315
POINTS

これぞ本物の3D!

それほど新しい開発状況が入ってきてないのに、早くも3位に急浮上! 本当の次世代的表現と演出はこれで決まりだ。来春に注目。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	4	THE KING OF FIGHTERS'96	SNK/発売日未定	286
5	5	バーチャコップ 2	セガ/発売日未定	278
6	6	下級生	エルフ/発売日未定	277
7	7	同級生 2	NECインターチャネル/発売日未定	241
8	12	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店/10月25日	225
9	9	デイトナUSA Circuit Edition	セガ/12月予定	219
10	10	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン/発売日未定	205
11	11	ドラゴンナイト	エルフ/発売日未定	172
12	25	LUNAR ETERNAL BLUE	ゲームアーツ/発売日未定	158
13	21	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト/12月13日	148
14	15	ラングリッサーⅢ	メサイヤ/10月18日	132
15	新	シャイニング・ザ・ホーリアーク	ソニック/12月予定	123

CHECK! 14 ラングリッサーⅢ



15 シャイニング・ザ・ホーリアーク



※上のデータのポイントは9・27号の読者アンケートの回答をもとに編集部で算出したものです。

DUNGEONS&DRAGONS, SHADOW OVER MYSTARA, and the TSR logo are trademarks of TSR, INC. and used under license. © 1996 TSR INC. All Rights Reserved. © 1996 Capcom Co., Ltd. All Rights Reserved. MARVEL COMICS X-MAN TM & © 1996 MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED. © CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED. THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS, INC. © SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996 © WARP. © GAME ARTS

読者参加型企画

セガサターン

ALL SOFT
READERS CHECK!

SEGA SATURN

読者レース

読者のみんなの投票で、発売済みの全サターンソフトをリアルタイムにランキングする、おなじみ読者レースのコーナー。今回もめまぐるしく首位交代劇が！

Vol.31

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの点数をつけてもらい、全投票者の平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、点数をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、「参考意見」としてお役立てください。なお、各ゲームの平均点数は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今号の締め切りは10月22日、当日消印有効です)

↓オッズ表サターンA 10月4日現在発売済み
サターンソフト総本数: 374本

◎新着本命馬紹介 1 拡張RAMなしでここまでスゴイ。好移植で1位に！

1着 NEW SOFT ストリートファイターZERO2

カプコン/96・9・14
5,800円/ACT

全投票平均点 **9.4939**

本誌の平均点 **9.66**

ロード時間も気になるほどではないし、隠し要素も充実していてよくできている。惜しいのはドラマチックバトルが入ってないこと。これさえ入っていれば満点をあげていくくらい。前作のZEROではそれがノーマルプレイより楽しめたのでなおさら。これはALPHAの要素だといわれるかもしれないが、だからこそサターン版ZERO2に追加してほしい。東京都・井上和宏・21歳) 家庭用として最高レベルの移植度と多彩なゲームモード。他機種よりちょっと後に出たが、そのぶん内容充実。前作よりも長いロード時間も許容範囲。安心して遊べるので格ゲー初心者にもお薦め。(兵庫県・田中宏政・18歳) ボイスが微妙にこもってくるとか、サターンなのに(ランキングなど)オートセーブではないなど問題点もなくはないが、「ヴァンパイアハンター」同様前作の完璧バージョンアップ版でずっと楽しめる内容なので、文句をいっても仕方がないと思う。(千葉県・吉田修治・23歳) PS版よりは後発になってしまったが、イラスト集やサバイバルモードがあるので納得してしまう。ただQサウンド対応でないのが残念。(神奈川県・内田裕之・18歳) 画面サイズをアーケードとサターンの2種類を選べたり様々な設定でトレーニングができたり、MD版のスパⅡであったサバイバルモードが入ったり、遅れたぶんのことはある。(岡山県・白神隆久・23歳) マスターズランキングがなくなったのは残念。(富山県・高田芳洋・10歳) とにかく単純にオリコンが楽しい。トレーニングモードで1時間やってても飽きない。(北海道・川崎峻征・14歳)

◎新着本命馬紹介 2 凝りに凝った設定とキャラ達のドラマが熱いぞ

5着 NEW SOFT ポリスノーツ

コナミ/96・9・13
6,800円(3枚組/筐・マウス対応)/ADV

全投票平均点 **9.2758**

本誌の平均点 **8.33**

ストーリーがリアルで、ゲームの世界をじっくりと楽しめる。謎解きはやや少ないが、そのぶんストーリーに集中できてよい。ときどき始まるシューティングモードや爆弾解体の作業が緊張感をよりいっそう盛り上げてくれる。オマケが多いのも。(大阪府・宮崎賢次・20歳) 凝った設定がビシッと世界観を成り立たせている。ムービー部分もわりと綺麗にできているし、バーチャガンに対応になったのも雰囲気盛り上げる一因となっている。また、「ときメモ」のメモリーとの連動もとても面白い試みだ。まるでペーパーペン全集のような初回限定分はお買い得感も相当なもの。(福岡県・柳原直樹・26歳) ストーリーは単純。どこかで見

たような展開が多い。がその奥に隠されたたくさんの細かい設定。今ある科学から未来の科学を想定しているのでもすごくりアリティがある。これこそ本場のSFだ。だから敵方の言い分もよく理解でき、単に善悪をわけるだけでないところがすごい。構想4年はダテじゃない。(岐阜県・鈴木貞啓・23歳) ビジュアル面の充実ぶりはさすがディレクターズカット版と銘打つだけのことはある。しかし、その他ではちょっとしたセリフのカット、マウスカーソルの移動速度の遅さなど、98版と比べ細部の不満点が目立つ。射撃シーンもバーチャガンでの小さな標的を狙うのは無理があるのでは? それに爆弾解体シーンの難易度は98版より上げる必要はなかったのではないかと。用語解説モードは本編並みにハマった。(大阪府・児玉誠・24歳) ストーリーが変化に富んでおり、常にスリルと感動を味わえ、画面の見せ方も映画を意識した作りがよい。予告編もドキドキさせられる。特にエンディングが最高。もし、カレンとのハッピーエンドだったら興奮だった。大人が楽しめる作品。(静岡県・藤原守・28歳)

今度こそストZERO2が
首位奪取!

オマケの充実度とベプシマンの勢いで、初登場以来2号連続でトップの座にいた「ファイトングバイバース」が今回はついにランクダウン。王者の貫禄で、「バーチャファイター2」の返り咲きか? という中、今度は「ストリートファイターZERO2」が見事に1位を奪取! セガサターン読者レース開始以来、セ

ガのソフトで脈々と受け継がれてきた歴代王者の座が、ついにライセンスサイドの手に渡ったということで、今回の首位交代劇は非常に意義深い歴史的事件となりそう。

だが、この後には、今回圧倒的な売れ行きを見せた「サクラ大戦」が控えているだけに、首位争いはさらに混沌としそう。年末の大作ラッシュに向けて、さらに激化しそうな首位戦線は、まだまだ毎号見逃せそうにないぞ。まずは次号の動向に注目せよ!

順位	前位	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	0	ストリートファイターZERO2	ACT	9.4939
2	1	バーチャファイター2	ACT	9.4342
3	2	ファイトングバイバース	ACT	9.3924
4	3	NIGHTS(ナイト)	ACT	9.3449
5	4	ポリスノーツ	ADV	9.2758
6	5	パンザードラゴンツヴァイ	SHT	9.2189
7	6	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.1862
8	7	アイドル審士スーチャーバイ(×指定)	TAB	9.176
9	8	レイヤーセクション	SHT	9.1147
10	9	バーチャファイター	ACT	9.1013
11	10	バーチャコップ	SHT	9.0841
12	11	GUNGRIFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	9.0553
13	12	ヴァンパイアハンター	ACT	9.0437
14	13	魔法騎士レイアース	A-RPG	9.0364
15	14	ワールドアドバンスド大戦略 鋼鉄の戦艦	SLG	9.0359
16	15	プリンセスメーカー2	SLG	8.9712
17	16	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9344
18	17	ドラリアス外伝	SHT	8.906
19	18	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.8634
20	19	闘神伝(18歳以上推奨)	ADV	8.8315
21	20	ときめきメモリアル forever with you	SLG	8.8231
22	21	バーチャファイター リミックス	ACT	8.8088
23	22	野々村病院の人々(×指定)	ADV	8.7773
24	23	パンザードラゴン	SHT	8.7738
25	24	ストライカーズ1945	SHT	8.7651
26	25	デジタルピンボール〜ラストグラディエーターズ〜	PIN	8.746
27	26	ザ・キング・オブ・ファイターズ95(新システム対応)	ACT	8.7433
28	27	デカスリート	SPT	8.7402
29	28	テイトナUSA	RAC	8.6523
30	29	ドラゴンフォース	SLG	8.6322
31	30	ストリートファイターZERO	ACT	8.6144
32	31	信長の野望・天翔記	SLG	8.6086
33	32	メタルブラック	SHT	8.5675
34	33	THOR〜神皇正統記〜	A-RPG	8.5633
35	34	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.5539
36	35	ピクトリーゴール'96	SPT	8.5434
37	36	三國志英傑伝	SLG	8.5405
38	37	マスターズ 遙かなるオーストラリア	SPT	8.5261
39	38	おまかせ! 悪魔界(セイバース)	ADV	8.5217
40	39	スーパーリアル麻雀PV(×指定)	TAB	8.5173
41	40	グレイテストナイン96	SPT	8.5145
42	41	バーチャファイターキッズ	ACT	8.4786
43	42	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.4694
44	43	神龍の世界エルハザード	ADV	8.44
45	44	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	SLG	8.4231
46	45	パズルボブル2X	PUZ	8.421
47	46	サイバードール(18歳以上推奨)	RPG	8.4074
48	47	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.4045
49	48	真・女神転生 デビルサマナー全書	ETC	8.4
50	49	PEBBLE BEACH GOLF LINKS〜スタダラーに挑戦〜	SPT	8.3933
51	50	ゆみみみくすREMIX	ADV	8.3888
52	51	3X3 EYES〜妖精公主〜S	ADV	8.3768
53	52	ザ・ハイパーゴルフ〜デビルズコース〜	SPT	8.3529
54	53	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.2937
55	54	サターンボンバーマン	ACT	8.2868
56	55	メタルファイターMIKU	ADV	8.2815
57	56	ガンバード	SHT	8.2698
58	57	アイドル審士スーチャーバイ リミックス(×指定)	TAB	8.262
59	58	機上パロディウスDELUXE PACK	SHT	8.2505
60	59	ばくばくアニマル〜世界闘技選手権〜	PUZ	8.2366
61	60	バーチャファイターCGボートレースシリーズ〜ラウ・チェン〜	ETC	8.2142
62	61	スーパーリアル麻雀グラフィティ(×指定)	TAB	8.2014
63	62	バーチャファイターCGボートレースシリーズ〜ブライアント〜	ETC	8.1951
64	63	金沢将棋	TAB	8.1875
65	64	原典 本・ジェネレーション(18歳以上推奨)	SLG	8.1597
66	65	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.1586
67	66	完全中絶プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1462

【セガマガジン】「たいったったったった……」「お? なんじゃ、ハチ、呼んだか?」「たいった……たいっへんすうー!」「……フェイントか! けんやハチ どうしたい?」「セガマガジンの広告が、某サタの表4広告に……」「へっ? ……あ、ホントだ。ロゴがちっちゃく入るとるぞ?」「なんか悪い気がしますねえ、たいちょう!」「……今後ともヨロシクたのむぞ!」「おいおいおい!」

順位	名前	ソフト名
67	2 家あると子供と犬と猫と	

○新着対抗馬紹介 思ったよりは悪くない。キャラの魅力がもう一歩？

▲新着単穴馬紹介 新旧中堅どころのソフトラッシュ。デキも中堅？

×新着単穴&要注意馬紹介 いきなり出た闇の帝王にヒヤヒヤ//

ゲーム展開が単調ですぐに飽きてしまった。こういう海外ゲームばかりが発売されるので、そのイメージが悪くなり、良質の海外ゲームまで売れなくなっている気がする。もっと日本人向けにアレンジを施してほしい。(岡山県・山地晋・22歳)

ゲームの流れが単調で盛り上がりには欠け、ダメージもいつ受けているのかわからないのは×。かなり最低。(高知県・石山宏・29歳)

32

新



推奨馬

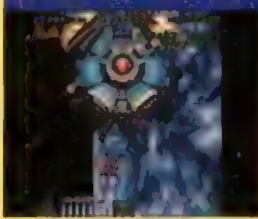
Vol.2

オレの

セガサターンの名作にスポットをあてる...

Written by リアル鈴木

レイヤーセクション



●タイトル
●'95・9・14
●5,800円
●SHT(2人同時プレイ可)

読者 9.1147
本誌 8.66



ライター。手掛けた攻略本は多数。本作の取説も担当している。

両合情報
レイヤーセクション
ひとくちメモ

'94年にシューティングマニア達を熱狂させた縦スクロールシューティング「レイフォース」。諸般の事情により、開発中に使用されていたタイトル名「レイヤーセクション」と名前も変えられてセガサターンに登場したこのソフトは、アクセスもわからないほどの実質的な移植度でユーザーを魅了。いまだに市場でも高値で出回っている名作だ。画面は縦横切り替えの2タイプ。8本まで出るロックオンレーザーは痛快で戦略的。全7面構成。

元祖ロックオンレーザー

最近のショーに出展される作品の7割が対戦格闘で、残り2割がクイズまたはパズル、そして1割弱という厳しいパーセンテージでシューティング(以下SHT)は何とか存命している。アーケードに於けるSHTの位置付けは年々厳しくなっており、その存亡すら危惧される状況である。

そもそも、対戦格闘やRPGが流行る以前は、ビデオゲームの歴史がSHTの歴史であった。ビデオゲームが世間に認知されるきっかけともなった「インベーダー」に始まり、ファミコンを牽引する役目を担った「ゼビウス」で一大ムーブメントを引き起こす。その後、体感ゲームとしてのSHTという弾みはあったものの、その後、ストーリー性や対戦の緊迫感の前に、単なる爽快感は惨敗していったのである。

そんな歴史の狭間に突如アーケードに出現し、マニアを唖らせた作品がタイトーの「レイフォース」(サターン版で「レイヤーセクション」と改名)である(余談であるが、私の場合なぜか同社の「ハレーズコメント」という作品がオーバーラップしてし

まう)。ロックオンレーザーと呼ばれる新システムを採用し、かつてない爽快感を実現。ステージ上での演出(SFX)もただ単に派手さを出すだけのモノではなく、ストーリーを語るための演出としての説得力がある。テクノとオリエンタルの融合したサウンドも世界観にマッチ。あえて愚見を呈するならば、多少、自機のアニメーションやメカデザインに不満は残る程度(続編「レイストーム」では完全に解消されている)。タイトーが放った「レイフォース」は、SHTの歴史に終止符が打たれようとしていた時代に、救世主としての役割を担った貴重な作品である。そして、その精神は続編「レイストーム」へと受け継がれたのだ。

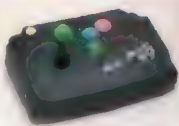
レイストームはまだか!?



オープニングの一幕「レイストーム」は疑似3Dとしてゴイゼ

セガサターン周辺機器チェック!

2着 前回 3位 リアルアーケードVF



ホリ電機/95・12・1
3,980円/周辺機器

全投票平均点 9.2392

本誌の平均点 —

ホリ電機の技術を結集し、「バーチャファイター2」のためだけに作られたジョイスティック「リアルアーケードVF」。操作ボタンは「バーチャファイター」仕様の3ボタンに切りつめられ、発売日も「VF2」に照準を合わせた、珍しい戦略商品だったが、狙いは予想以上に的中。低価格と操作感の良さが好評だ。「バーチャファイター3」が4ボタンで稼働中の今、そろそろ新製品も欲しいところ。市場ではやや品薄だ。

新

見つけたら い!!



動くジグソーパズルは昔からあったが、そこにギャルが動くとなると話は別。第1弾「姫くり」は生産本数も極少で入手困難。見つけたら買い!

日焼けの思い出+姫くり

(やまのま/95・12・8/5,800円/PUZ)

新

休養馬 カルテ

料理の鉄人

〜キッチンスタジオツアー〜

(HAMLET)

近日新作で「風水先生」が控えているHAMLETのサターンソフト第1弾は人気番組を題材にしたデータベースソフト。狙いどころは良かったが、意外といつの間に出た?的な感もあっていまだ規定数に達せず。店頭では希少かも



↓オッズ表サターンC

順位	読者	ソフト名	全読者平均
181	174	ゲームの達人	8.7878
182	181	オフロード・インターセプター エクストリーム	8.7857
183	176	大地無用ノ 熱帯地帯温泉湯けりりの旅(18歳以上推奨)	8.7704
184	172	娯楽リターンズ本々ス決定版DX	8.7647
185	203	マンカトル	8.7391
186	183	ハンガロンGP95	8.7284
187	188	EMIT Vol.2〜命がけの旗〜	8.7058
188	177	闘神伝5	8.6997
189	183	大地無用ノ 熱帯地帯温泉湯けりりの旅(CD-ROM for SEGA SATURN)(X指定)	8.6913
190	191	四柱格闘ビタグラフ	8.6818
191	184	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	8.6783
192	186	シャイニング・ウィズダム	8.6723
193	192	バーチャファイター2(18歳以上推奨)	8.6666
194	175	ドライアス	8.6538
195	180	タイマー・チェイス(18歳以上推奨)	8.6428
196	180	水戸黄門	8.6363
197	185	爆れつハンター	8.6216
198	196	EMIT Vol.1〜時の迷子〜	8.6212
199	196	ロックマン3	8.6122
200	189	ナイトリフ(18歳以上推奨)Examination of personality(18歳以上推奨)	8.6
201	189	アイトル 最終ファイナルロマンズ2(X指定)	8.5903
202	182	AI将棋	8.5882
203	190	リターン・トゥー・ソーク	8.5757
204	205	ハイパー3D対戦バトル(18歳以上推奨)	8.5714
205	199	GRAN CHASER(グランチェイサー)	8.5622
206	170	くっすんおぼえ	8.56
207	214	ゲームの達人 THE 上海	8.5384
208	194	平成天子バカボン ずすめノバカボン	8.5102
209	200	ウイングチームズ〜華麗なる戦士王〜	8.4794
210	207	AQUAZONE for SEGA Saturn	8.4545
211	208	POW! ランニング	8.4545
212	201	闘神伝3 激かなる戦い	8.4432
213	202	ドラゴンボールZ 激かなる戦い	8.4379
214	197	ファイナルファンタジーIII(18歳以上推奨)	8.4375
215	204	HYPER REVERTE(18歳以上推奨)	8.4285
216	206	ナイトライダーS	8.4
217	219	時空探検DO〜幻のローレライ〜	8.3846
218	209	貴族・参謀 源の巻(18歳以上推奨)	8.3612
219	212	モータルコンバット3 完全版(X指定)	8.2894
220	210	真流伝	8.2702
221	187	ブラックファイター	8.2631
222	217	魔界ハイパーアクションR(X指定)	8.2413
223	211	新・空伝(18歳以上推奨)	8.2234
224	198	バーチャレーシング セガサターン	8.2117
225	216	GAME WARE VOL.2	8.2112
226	220	激闘デッドヒート	8.1473
227	218	GOTHA〜イスマイリア戦役〜	8.1218
228	227	NINKU 忍空 〜激かなる戦いの大冒険〜	8.1
229	213	EMIT Vol.1〜秘かによな〜	8.0925
230	221	ゲームの達人2	8.0
231	215	アローン・イン・ザ・ダーク2	8.9615
232	222	バーチャルカニ	8.9444
233	223	THE MAKING OF NIGHTTRUTH	8.8717
234	230	BUG! しゃべりして、ふんづけちゃって、べっちゃんこ	8.8695
235	224	Race Drivin'	8.8661
236	225	WanChai Connection(18歳以上推奨)	8.8023
237	226	ソレイユバトルQ	8.8
238	233	麻雀天竺エンジェルリップス(X指定)	8.5714
239	231	麻雀天竺エンジェルリップス(X指定)	8.5231
240	229	フィッシング甲子園	8.5
241	232	麻雀天竺エンジェルリップス(X指定)	8.5
242	234	ケイルレーサー	8.404
243	236	野球〜TRUE PINBALL〜	8.4
244	239	ホワイとへへれけ	8.3529
245	235	タイタロス	8.3509
246	228	駆け抜けろ! 闘神伝3 激かなる戦い	8.3333
247	238	TAMA	8.3071
248	242	Break Thru!	8.2333
249	240	学校のコウイウき 花子さんがきた!!	8.1785
250	241	ロックンロール レインボータウン	8.0952
251	255	たけしと志保の結婚	8.0909
252	243	毎日宜わろクイズ 巻頭 クイズ155	8.0588
253	237	ストリートファイターII ムービー	8.0454
254	248	占星術師、その1	8.0
255	244	ドラえもん のび太と伝説の島	4.9523
256	247	HORROR TOUR	4.9375
257	246	QUANTUM GATE 一閃の序章〜(18歳以上推奨)	4.8947
258	245	総務省(限定販売)	4.8928
259	250	球転界	4.7391
260	253	バーチャルバレーボール	4.7019
261	254	闘神伝3 激かなる戦い	4.6847
262	252	期日 貴一 次郎 一閃の序章〜(18歳以上推奨)	4.6666
263	249	おもしろ!! プロ野球95 DOUBLE HEADER	4.625
264	251	FIFAワールドカップ	4.5
265	256	北の国	4.4444
266	258	魔法の書 ぼくは魔法使い(18歳以上推奨)	4.2941
267	259	ハートロックヒロース	4.0666
268	257	麻雀天竺	4.0
269	260	イレム アーケード クラシック	4.0
270	263	DARKSE(18歳以上推奨)	3.4859
271	261	闘神伝3 激かなる戦い	3.3437
272	262	麻雀天竺 闘神伝3 激かなる戦い(18歳以上推奨)	3.2857
273	264	学校の怪談	3.2261
274	265	大冒険 セントエルモスの島	3.0
275	274	闘神伝3 激かなる戦い	2.9
276	266	麻雀天竺 闘神伝3 激かなる戦い(18歳以上推奨)	2.6666

カオスを支配するか!? 闇の帝王来襲!!

季節はもう秋だというのに、真夏の海外を突っ走る(笑)「セクシー海岸最下位女王」の元に、突如現れた闇の貴公子。名は体を表す言葉にふさわしい、闇の支配者「カオスコントロール」/さらば「大冒険」大将、キミの活躍は忘れない(笑)。次号、新主役が登場か? サブタイトル「激突」に注目(笑)/

①次回出走予定馬バドック情報

まだまだ大物の話題作が控えているセガサターン。今回もランクイン前に、そのデキを先行チェック!

? 着	
バグダディ/96・9・20 4,800円/SHY	
予想 オッズ	8.678
本誌の 平均点	7.0

動きが非常にいい。ゲーム部分もスピーディでおもしろい。しかし、全体的に短くボリューム不足な気がする。やはり3作で1つの作品という感じ。だがストーリー展開やランクに応じた次回作の内容の変化など、買わせる魅力は十分にある。(宮城県・山田智輝・16歳) ムービー以外でもちゃんとモビルスーツの動きをしている。イージーにすればアクションが苦手な人でもクリアできるし、操作もわかりやすい。声優陣も豪華。できれば顔のグラフィックが見たかった。(埼玉県・西野久幸・22歳) BGMが寂しい。無音なら立体感や臨場感あふれるSEがもっとほしかった。あと自機が後期型ジムというのも不満。(北海道・菊地雅幸・25歳)

? 着 リアルバウト競輪伝説	
SNK/96・9・20 5,800円/8,800円(RAM対応)/ACT	
予想 オッズ	8.578
本誌の 平均点	8.33

拡張RAMのすごさわかる1本。拡張RAMはロード時間を短くするのが主目的でないで、ロードは少々長めだが、ゲームの再現度は最高。今後のSNKの作品でも使えるのなら8,800円は安い。(東京都・石田光昭・29歳) アーケード版、ネオジオ版に比べると音声(キャラの声、効果音)が悪い。また、技の当たりが軽く感じるため、このゲームの最大の魅力である派手さ、爽快感がトーンダウンしている印象がある。今回からアンケートハガキがつくようになったのは評価できる。(福岡県・今村孝子・22歳) 移植としては最高のデキ。前もそうだったが、単なる移植ではなく何かオマケの要素もほしかった。(茨城県・下田直人・17歳)

? 着 サクラ大戦	
セガ/96・9・27 5,800円/8,800円(マウス対応)/ADV	
予想 オッズ	9.358
本誌の 平均点	8.33

とにかくプレイヤーを飽きさせない内容で面白い。シミュレーションとアドベンチャーを足したソフトはどっちつかずになりがちだが、どちらも絶妙なバランスで成り立っている。TVアニメを見ている錯覚に陥りそうだが、LIPSなどプレイヤーが積極的に参加できるようになっている。難易度もシミュレーションパートは低く、アドベンチャーパートも楽しく進められる。美少女ゲームやシミュレーションゲームが嫌い、という理由で買わない人は損をするかも。(東京都・橋本俊征・24歳) LIPSにより単調になりがちなアドベンチャーパートに緊張感を出している。ムービーもかなり綺麗なのに驚いた。(千葉県・内海隼人・18歳)

場外馬券場 高級馬主の声

●ナイツの続編のタイトルは? 本命「ナイツ・セカンド」、対抗「ナイツ・リターンズ」、注意「ナイツ・サーキットエディション」、穴「愛と青春の悪夢〜ナイツ〜」(笑)(奈良県・原田智夫・20歳)

●「NIGHTS」の続編は「MORNING(モーニング)」だと思ふ俺。(埼玉県・赤木弘幸・16歳)

●セガ美人社員グラビア第2弾を/(千葉県・まさし)

セガサターン
ソフト総評

どうくる!? サクラ大戦!

まさに今年のセ・リーグのように劇的な首位争いを繰り広げる読者レース。逆転また逆転の首位争いと、泥沼の超最下位戦線は、まさに巨人と阪。メークドラマといった感じだ。さて、次号は待望の「サクラ大戦」が登場予定。またまた見逃せないね。

着順予想ゲームでワンチャンス!

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名(※正解者多数の場合は抽選)に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今号の予想ソフトは売り切れ店続出の秋の超話題作「サクラ大戦」だ。首位戦線乱入必至のこの大作は、はたして何着で登場するか? 右の例のように書いてくれ。

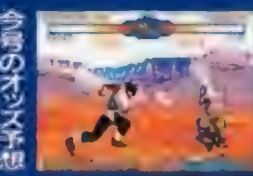


「サクラ大戦」は何着だ?
[読者の予想] わしは1位に決まってる。3位か4位の予想も外れちゃうぞ。俺はもうドンソングで決まってる!

9/27号予想「ストリートファイターZERO2」は、両予想屋の1位で決着。正解者はかなり多く、全体の43.28%もいたぞ。抽選の結果、当選者3名は、長野県・江畑見栄さん、栃木県・犬飼伸吾くん、東京都・石村敏夫くんだ。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。「サタマガ」編集部が指定したソフトのオッズ(読者平均点)が、初登場時に何点になるかを予想してくれ(※小数点4位まで可)。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本(ピタリ賞なら2本!)あげるぞ。今回は、鮮烈なシリーズ「闘神伝URA」の予想をしてもらおう。新キャラも加え、新たな展開を見せるこの新作の評価ははたしてどうなるかな? 右上の例のように書いてくれ。



「闘神伝URA」は何点だ?
[読者の予想] 8.5と来るとか高いかもな。8.3594で、[読者の予想]俺は5.8984でとこでどうよ。

9/27号予想「リアルバウト競輪伝説」は、今回の締切の時点で、規定の10票に到達していなかったため、当選者27名の発表は次号以降になります。オッズ表に登場しだい当選者の発表をさせていただきますので、ご了承ください。

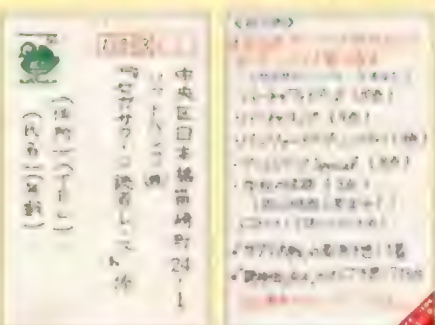
順位	名前	セガサターン周辺機器	読者平均点
1	バーチャスティックプロ(セガ/24,800円)		9.8709
2	リアルアーケードVF(ホリ/1,980円)		9.2392
3	セガマルチコントローラー(セガ/3,800円)		9.2253
4	セガサターンコントローラード(セガ/4,800円/2,980円)		8.9154
5	バーチャスティック(新製/セガ/5,800円)		8.872
6	セガサターンモデムセット(セガ/14,800円)		8.8
7	ファイティングスティックSS(ホリ/3,980円)		8.7436
8	バーチャガン(セガ/2,198円)		8.67
9	SBOMジョイカード(パナソニック/2,480円)		8.6666
10	ファイティングコマンダーSS(ホリ/2,480円)		8.5976
11	セガサターンコントローラード(セガ/2,980円)		8.2221
12	ファイティングスティックX(アスキー/1,980円)		8.146
13	SSプロコマンダー(オプティク/3,680円)		7.9583
14	アナログミッションスティック(セガ/7,800円)		7.809
15	シャトルマウス(セガ/3,800円)		7.5822
16	レーシングコントローラー(セガ/3,800円)		7.4296
17	SSジョイパッドDX(ビックスタック/1,200円)		7.3921
18	アスキーパッドX(アスキー/2,580円)		7.2068
19	サンサターンパッド(サンソフト/3,480円)		7.0129
20	バーチャスティック(セガ/4,800円)		6.4935
21	SGトルネードパッド(イマジニア/2,980円)		6.4166
22	SGトルネードスティック(イマジニア/4,980円)		6.0

新製品の行方は?

最初は臨時で始めた周辺機器ランキングも、最近では充実の一途。今回は「SBOMジョイカード」が新登場。今後はワープロやベシックなども要注目か?

セガサターン読者レース 参加者大募集中!

ハガキの書き方例



今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A: パワーメモリー&ジョイスティック、B: ワイヤレスコントローラー2個、C: ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ(最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ)、③なお、サターン周辺機器も臨時募集中)、④コメント、⑤着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送って。各当選者の発表は11月8日発売号の当コーナー内です。今号の応募締切は10月22日(消印有効)だ。

今号の特別プレゼント!

3つのコースから選択可能!



9/27号応募者プレゼント(A、B、Cコース+お好みソフト)の当選者は福島県・小林雅美さん、青森県・伊藤昌之くん、新潟県・土屋英樹くん、愛知県・鈴木康くん、富山県・宮下潤子さんの5名だ。おめでとう。

【祝日の野郎……】「たいっちょ……」なんかに最近妙に忙しくありません? 「それはな、ハチよ。祝日がたくさんあったからじゃろ?」へ? 祝日があると休みが増えるじゃないですか「バカだねお前。出版関係者にはな、祝日イコール進行早まってることになるんだよ」9月は月曜の祝日が2回あったから少年ジンプが2週連続で土曜に買えたなんて喜んでちゃダメですね「おかげでセガマガも早かったし」

サクラ大戦

帝國華撃団

TV



隊長！
マリアが……マリアが
光武で出ていっちゃった！

特報!!
SPECIAL REPORT

- セガ●発売中
- 8,800円(特別限定版)6,800円(ソフト単品)
- ドラマティックアドベンチャー
- シャトルマウス対応●2枚組

前号に引き続き、第三話中盤～第五話までを紹介!!

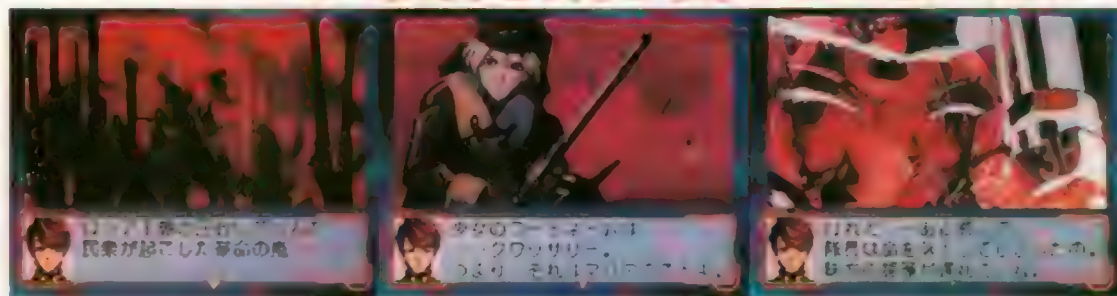
発売日には徹夜でお店に並んだ人も多かったという噂の「サクラ大戦」。無事に特別限定版を手に入れることはできたかな？ 発売からすでに2週間、そろそろオールキャラクリアしている人もいるかもしれない。

さて前号では、第一話から第三話の中盤、ロシア時代のマリアの、知られざる過去が明らか

になり、それを利用して刹那がマリアを呼び出して……というところまでを紹介した。

今回はその続き、刹那との戦いから、第四話・アイリスの大暴れ・羅刹との戦い、第五話・すみれとカンナの奮闘・ミロクとの戦いまでを順を追って解説していく。またもや知られざる情報が盛り沢山なのだ。期待せよ！

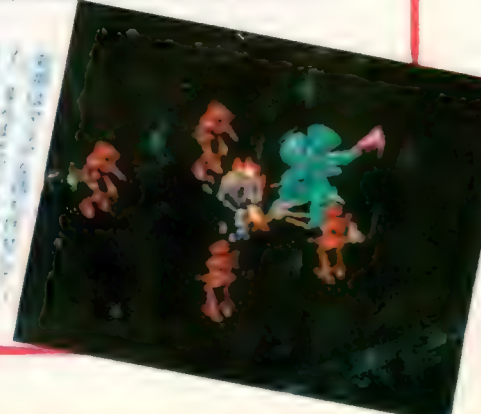
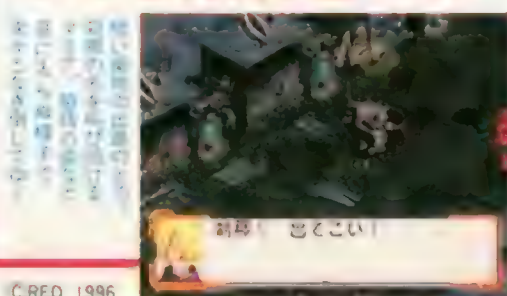
マリアが帝劇を飛び出してしまった!?



深夜の帝劇の表で刹那から挑発を受けたマリアは、紅蘭の制止も無視して光武に乗り込み、単身で築地まで行ってしまった！ 明らかに逆上しているマリア。情緒不安定な状態で、しか

も単身では、勝てる戦いも勝てなくなってしまう。マリアの身を案じた帝国華撃団・花組は、翔鯨丸で夜の築地に向かい出動した！ 果たしてマリアを無事に救うことはできるのか!?

その頃、築地では…



築地



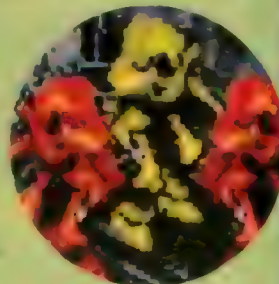
ユニット能力一覧

足軽脇侍



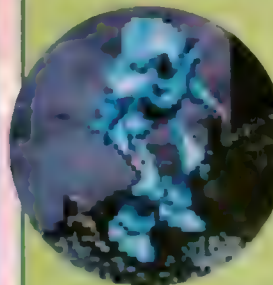
耐久力 80 直接攻撃タイプ
攻撃力 操者5 甲冑4 合計9
防御力 操者4 甲冑4 合計8
移動力 操者1 甲冑3 合計4
このマップでは15体も登場する足軽脇侍。なるべく無視して進もう。

火縄脇侍



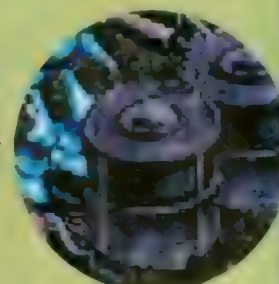
耐久力 80 間接攻撃タイプ
攻撃力 操者4 甲冑4 合計8
防御力 操者2 甲冑4 合計6
移動力 操者2 甲冑3 合計5
離れたところから、1体に攻撃できる火縄脇侍。飛び道具で応戦だ。

大筒脇侍



耐久力 80 間接攻撃タイプ
攻撃力 操者6 甲冑4 合計10
防御力 操者0 甲冑4 合計4
移動力 操者0 甲冑3 合計3
間接複数攻撃が可能なので、なるべく固まらなくていい。

ドラム缶



防御力7、耐久力80の障害物。移動も攻撃も防御もしてこないので、通常攻撃で一気に片づけてしまおう。道がひらけるぞ！

蒸気スタンド



乗ると耐久力を回復できる蒸気スタンド。戦力に不安がある場合は押さえておきたいが、このマップでは無理に使う必要はないだろう。

万難を排してマリアを救出せよ!!

不動のマリア機がたたずむ夜の築地。思いのほか脇侍の数多く、なかなか先に進むことができない。といっても、脇侍は脇侍、このマップではボス戦もないので、あまり深く考えずに力で押していってしまおう。ちなみにこのマップの終了条件は、花組の誰か1機がマリア機に隣接すること。ザコを全て倒す必要はないので、マリア機目指して一直線に前進あるのみだ。

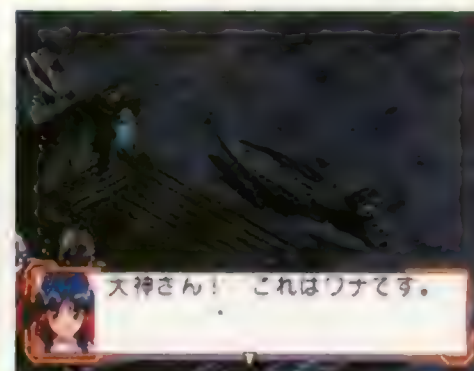
ただし、信頼度をアップさせたい仲間がいる場合には、その機体に「かばう」を設定して、最前線に押し出しておこう。優先的(?)に攻撃を受けることにより、かばう回数が自然に増え、信頼度がガンガン上がっていくぞ！

無事にマリア機に隣接した時点で、マリア本人がいないことがわかる。そこに、刹那からの呼び出しが……。ワナとわかっていながら、大神は船に乗って刹那の待つ館へと向かう……。



マリア機に隣接した時点で、マリア本人がいないことがわかる。そこに、刹那からの呼び出しが……。ワナとわかっていながら、大神は船に乗って刹那の待つ館へと向かう……。

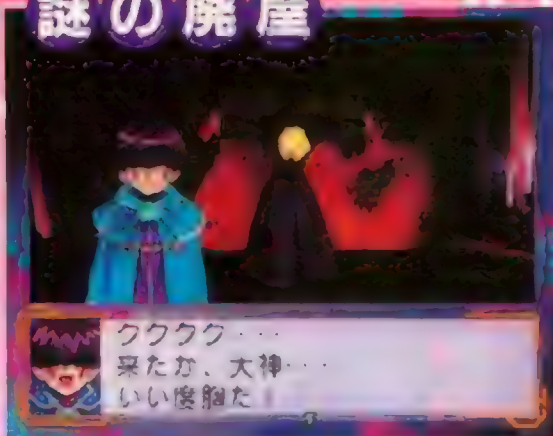
マリア機に隣接した時点で、マリア本人がいないことがわかる。そこに、刹那からの呼び出しが……。ワナとわかっていながら、大神は船に乗って刹那の待つ館へと向かう……。



大神さん！ これはワナです。



謎の廃屋



船がたどり着いた先の館には、十字架にはりつけられたマリアと、不敵な笑いを浮かべ、大神を迎える刹那がいた……。

刹那を追い詰める!!

マップは比較的狭く、敵も蒼角一体だけなのでわりあい楽な戦いになりそうだが、実は蒼角は2回移動が可能なので、そう簡単には追い詰められない。ポイントとしては3つある。これをすべて塞いでしまえば、下に逃げざるを得なくなる。ここで挟み撃ちにして、一気に叩け。



ユニット能力一覧

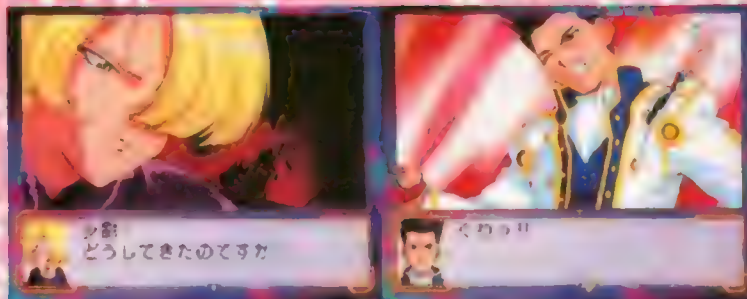
蒼角(刹那)

耐久力 600 直接攻撃タイプ
 攻撃 操者6 甲冑4 合計10
 防御 操者0 甲冑4 合計4
 移動 操者0 甲冑3 合計3
 必殺技 魅・空刃実装
 移動・攻撃・移動と、1ターンに2回の移動が可能なので、捕まえていく。挟み撃ちしよう。

勝利のポーズ



決め!



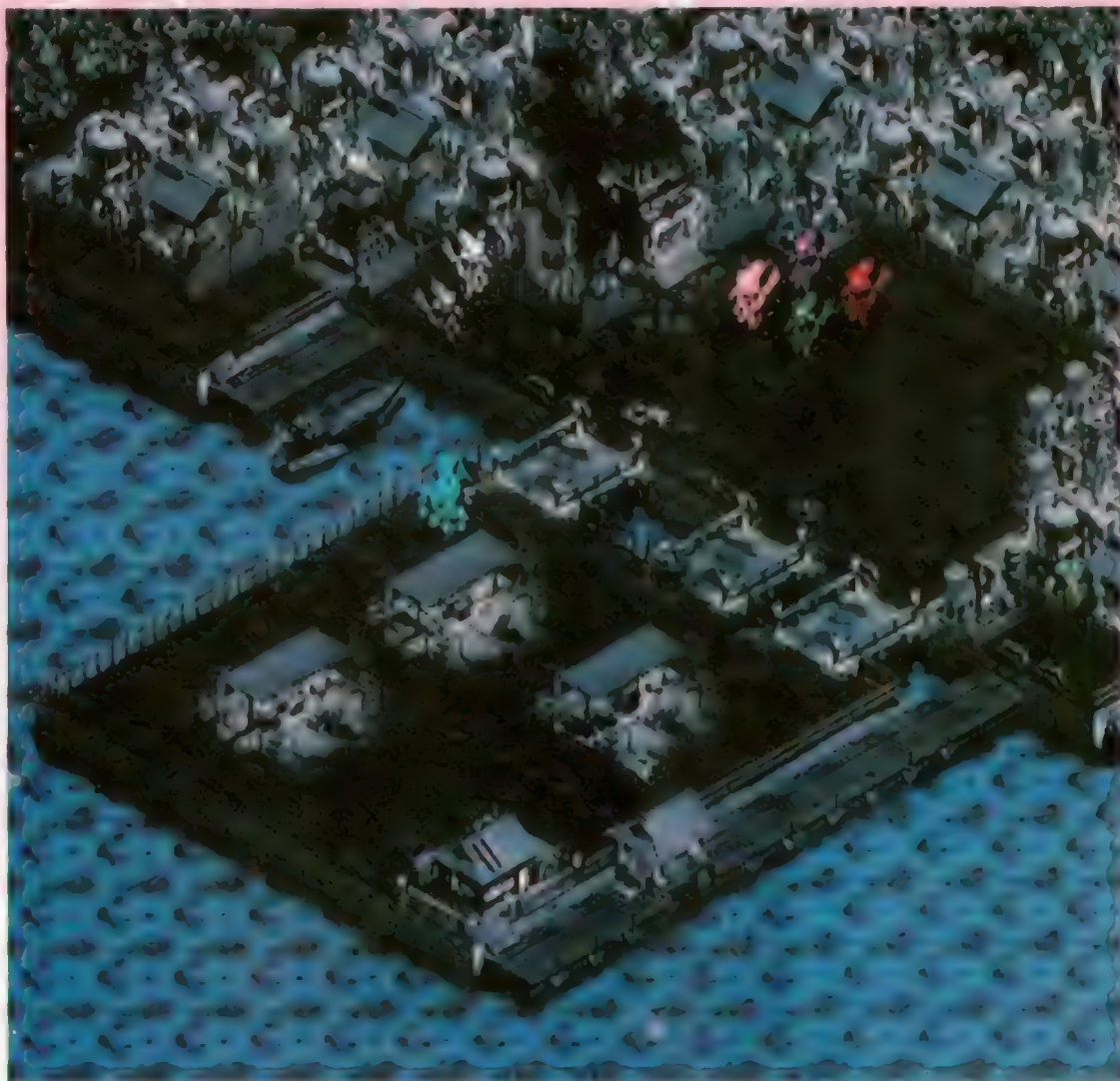
巨大な科学プラントを増築して、工場として改造されたい洋館。不気味な雰囲気醸し出すその館の一室で、刹那は待っていた。向こうにはマリアという人質がいるため、下手な手出しはできない。無防備な大神に向かって、刹

那は容赦なく攻撃を仕掛けてくる……。

その時、轟音と共に花組の面々が! 「こんな時のために、制服の襟章に発信機を仕掛けてあったんや」と紅蘭。さあ、形勢は逆転した、今こそ刹那を叩きのめしてやる時だ!



参上!!



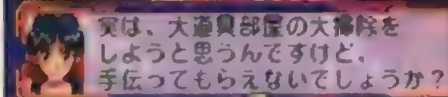
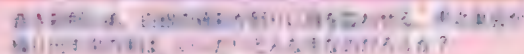
戦いすんで...



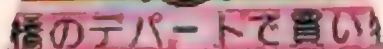
このラブラフチックは帝国軍の... 命ですのり... ありがとうございます... 隊長!



さ... 命ですのり このラブラフチックは帝国軍の... ありがとうございます... 隊長!

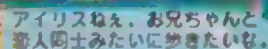
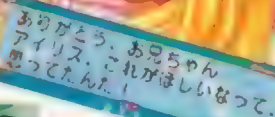


雜貨屋

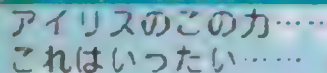


浅草で活動写真は？

上野動物園は？



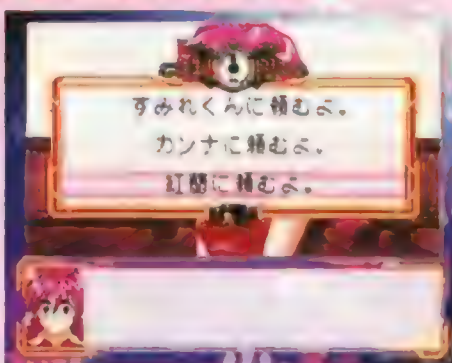
上野公園



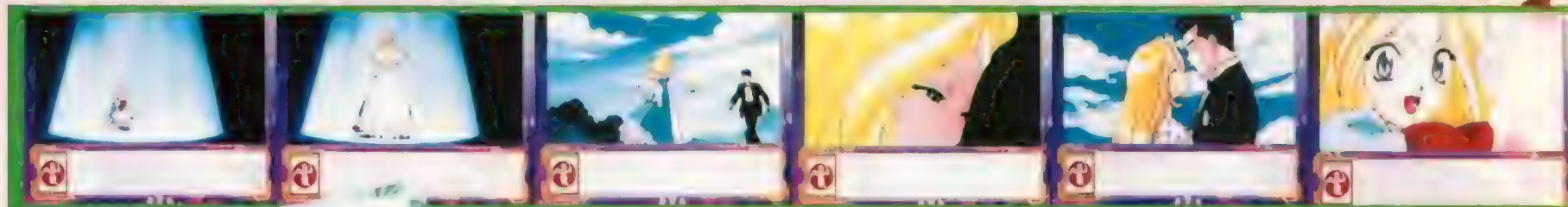


アイリスの機嫌は一向によくならず……

「バカ野郎!」帝劇の支配人室に、米田中将の怒声が響く。大神がついていながら、浅草の活動写真館をまるごと一つ潰してしまったのだ。米田中将の雷が落ちるのも当然と言える。しかし、当のアイリスは、首をうなだれている大神と、いきり立つ米田中将をよそに終始スネっばなし。「アイリス悪くないもん……」。アイリスは、誰の言葉にも耳を貸さず、いきなり支配人室を飛び出し、自室に閉じ込もってしまう。



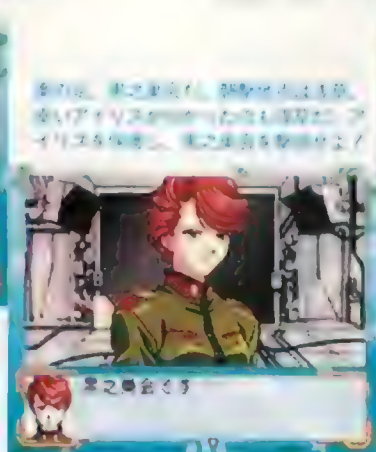
アイリスの機嫌がわるくて、誰にも話を聞かずに部屋に閉じこもってしまっている。アイリスは、誰の言葉にも耳を貸さず、いきなり支配人室を飛び出し、自室に閉じ込もってしまう。



今日が10歳の誕生日だというのに、みんなアイリスを子供扱い。やっとさくらたちと同じ「10代」になったのに……。背伸びをしたい年頃のアイリスは、自分の非を認めつつ、しかし自分の人格を認めてくれない周りの人間たちに腹を立てていた。反抗期の微妙な心境を理解して、心を開いて接してあげなければならないのだ。ましてや、相手は人の心が読めるアイリス。中途半端ではすぐに見破られてしまう。そうはいっても相手はやはり子供だし……。そうこうしているうちに、本気で怒り出したアイリスは、光武に乗って飛び出していってしまう!



大神に申す。アイリスは、浅草の活動写真館をまるごと一つ潰してしまったのだ。米田中将の雷が落ちるのも当然と言える。しかし、当のアイリスは、首をうなだれている大神と、いきり立つ米田中将をよそに終始スネっばなし。



アイリスが怒っている。大神に話を聞いてあげよう。アイリスは、誰の言葉にも耳を貸さず、いきなり支配人室を飛び出し、自室に閉じ込もってしまう。





黄色い光武を追え!!

弾丸列車に乗って浅草へ出撃した花組は、花やしき支部から送られてきたばかりの、アイリス専用の黄色い光武を発見する。保護しようと取り囲むが、アイリスの靈力に誰も太刀打ちできない。大神は敵の破壊よりもアイリスの保護が先だと考え、雷門前の仲見世通りを脇に入って、アイリスとデートをした公園に入る。

このマップのクリア条件は、大神機とさくら機とでアイリスの光武をはさみ撃ちにし（攻撃はできない）、アイリスをなだめ、説得することだ。無事に保護できると、右のマップへ移ることができる。



アイリスを救出する

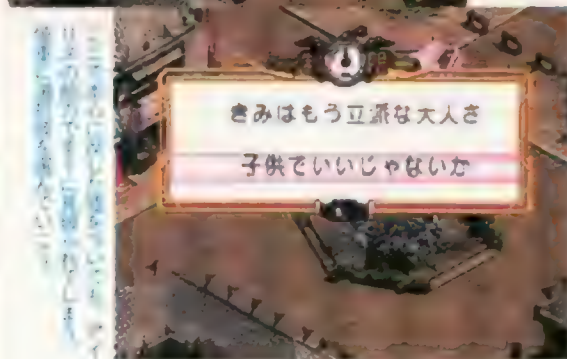
敵の壁が優先だ

アイリスを無事保護し、帝撃一丸となって黒之楽会を撃退せよ!!



説得する

叱る



きみはもう立派な大人さ

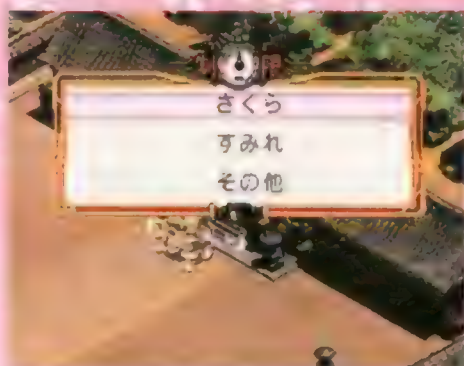
子供でいいじゃないか

アイリスが



正気に!!

銀角に注意!!



戦闘中、羅刹に「一番大事な隊員は誰だ」と迫られる。ここでいずれかの隊員を選ぶと、選んだ隊員の信頼度が上がる代わりに、その光武が銀角の隣へ強制的にワープさせられてしまう。

蒸気スタンド

もうおなじみの、耐久力回復のための蒸気スタンド。右下の脇侍を壊滅する場合は別だが、マップクリアだけを目的とするならば、今回も使うことはないだろう。



足軽脇侍

耐久力	80	直接攻撃タイプ
攻撃力	操者5	甲冑4 合計9
防御力	操者4	甲冑4 合計8
移動力	操者1	甲冑3 合計4
必殺技		なし



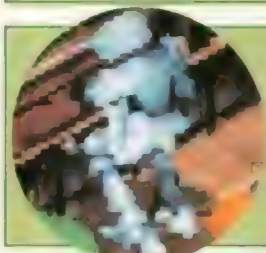
火縄脇侍

耐久力	80	間接攻撃タイプ
攻撃力	操者4	甲冑4 合計8
防御力	操者2	甲冑4 合計6
移動力	操者2	甲冑3 合計5
必殺技		なし



大筒脇侍

耐久力	80	間接攻撃タイプ
攻撃力	操者6	甲冑4 合計10
防御力	操者0	甲冑4 合計4
移動力	操者0	甲冑3 合計3
必殺技		なし



ドラム缶

今回は障害物としてもあまり意味がないので、無視して構わない。銀角だけを集中して叩きにしよう。もっとも、敵を倒した時のセリフを聞きたいなら別だが……。



銀角(羅刹)

耐久力	900	直接攻撃タイプ
攻撃力	操者13	甲冑7 合計20
防御力	操者8	甲冑6 合計14
移動力	操者2	甲冑2 合計4
必殺技		轟・爆裂岩破



いよいよ、花組隊長大神以下、全部で7体の光武がすべて出そろった初めての戦闘に入る。ここでは、ボスの銀角(羅刹)の前に雷門が立ちはだかっている。これを開けることができるのは、ワープが可能なアイリスだけだ。マップ右端中央のバルブにアイリスを向かわせよう。

また、マップの終了条件は銀角を倒すこと。雷門に向かって直進してしまえば、右下の脇侍たちは追いつけないので、脇目もふらずに雷門方面へ直進してしまうのが得策だろう。ただし、アイリスの耐久値には注意しておくこと。銀角以外の攻撃を受けるのはアイリスだけだからだ。

浅草雷門



アイリスはもとに戻って…

自分の気持ちを心からわかってくれた「お兄ちゃん」大神に対して、より愛情を深めたアイリス。途中でメチャクチャになってしまったデートのやり直しができることになり、いつにも増して機嫌がいい。しかし、光武で飛び出したアイリスを保護した時に、大神の胸に飛び込んだことを忘れていないさくらは、嫉妬心をチラリと見せて、「大神さんの胸に飛び込んだ時、何か感じた?」とアイリスにツッコミを入れる。



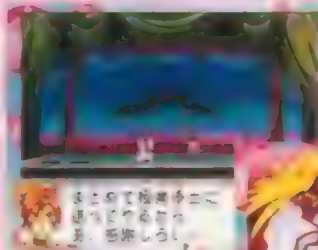
第五話

花と咲かせよ！ 乙女の意地で！

「刹那に続いて羅刹までも！」。死天王を次々と倒され、怒り心頭の天海。「しかし、今は六破星降魔陣の成就が先決……ゆけ！ 又丹、ミロクよ！」「はっ！」間の中に消え、間の中に現れる又丹とミロク。彼らは夜の深川廃屋で、何をしようとしているのだろうか？ そして、六破星降魔陣とはいったい何なのだろうか？

深い間の中、黙々とある目的に向けて作業を続ける黒之集會。その動きや真意を知らず、帝劇公演「西遊記」を演じる花組の面々……。

深夜の深川で蠢く黒之集會の目的は？



迫真の演技、それとも……!? 迫力のにらみ合いが舞台の雰囲気盛り上げて!!

大宮劇場公演「西遊記」。主人公・孫悟空はカンナ。そして対する妖鬼夫人はすみれ!



かくはしのびながら、このとき、カンナは妖鬼夫人の真意を探っている。



ひえ~~~~~つ!? ドタッ……

ま、またか!?



何なさるんですのつ!? ちゃんとお芝居してくださらないこと!?

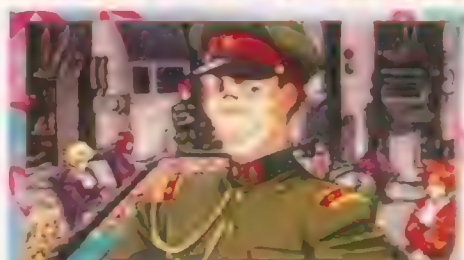


……やれやれ。舞台はめちやくちゃになっちゃったね。

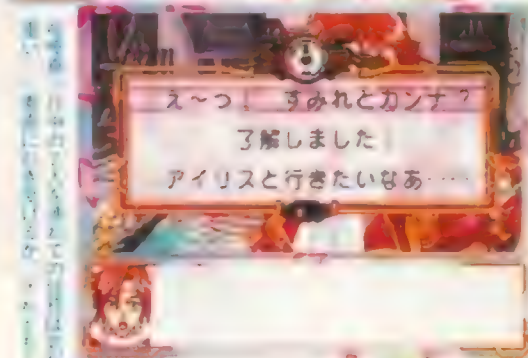


みんなも、何度言わせるの。……もう、やめなさい。

お騒がせ2人組を連れて、大神に特別任務か……



どうやら、その廃屋に黒之集會が関係しているらしい。



え〜っ! すみれとカンナ? 了解しました アイリスと行きたいなあ……



しっかりしなさい 隊長さん。

マリアに言われたとおり、地下の作戦司令室へ向かうと、制服姿の米田が待っていた。深川のとある廃屋で、怪しい連中が作業をしているため、調査に向かうようにとのこと。それはいいけれど……大神の同行者がカンナとすみれ! 喧嘩中の2人を連れて、果たしてすんなり任務を遂行できるのだろうか……?

地下格納庫にて……



大神はん、ちょうどえ所に采はったわ。光武の整備の件で意見を聞きたいんやけど……

光武を改造中の紅麗。ここで各機体について、攻撃型・防御型の指示を出すと、そのとおりに各光武の能力が改善される。

大神、大ピンチ!!



脇侍のあとを追って、なんとか地上に抜け出た
たはいいものの、その周りには数多くの脇侍と、
紅のミロクが操る「孔雀」が!! 生身では到底
勝ち目がない。万事休すか……?

と、その時、翔鯨丸から脇侍や孔雀に向けて
砲撃が。そう、帝国華撃団・花組の登場だ!
心強い援軍と、自分たちの光武を武器に、今、
ミロクたちとの戦いが始まる!!



このマップでは、赤い脇侍「紅蜂隊」の全滅
がクリア条件となっている。数が多いだけに、
ほかの脇侍も手際良く倒してしまったほうが、
逆に効率よく戦えるだろう。孔雀を倒せばいい

と思って、一直線に駆け登ると、あとで戻ら
なければならないハメに。また、中腹にある蒸気
火箭には要注意。紅蘭の機体を使って壊すか、
気力充実のカンナ・すみれで一撃必壊を狙おう。

ユニット能力一覧

足軽脇侍

耐久力	80	直接攻撃タイプ
攻撃力	操者5 甲冑4	合計9
防御力	操者4 甲冑4	合計8
移動力	操者1 甲冑3	合計4
必殺技		なし

大筒脇侍

耐久力	80	間接攻撃タイプ
攻撃力	操者6 甲冑4	合計10
防御力	操者0 甲冑4	合計4
移動力	操者0 甲冑3	合計3
必殺技		なし

紅蜂隊脇侍

耐久力	80	直接攻撃タイプ
攻撃力	操者5 甲冑5	合計10
防御力	操者4 甲冑5	合計9
移動力	操者1 甲冑3	合計4
必殺技		なし

蒸気火箭

耐久力	150	間接攻撃タイプ
攻撃力	操者0 甲冑15	合計15
防御力	操者0 甲冑10	合計10
移動力	操者0 甲冑0	合計0
必殺技		なし

孔雀(ミロク)

耐久力	600	直接攻撃タイプ
攻撃力	操者6 甲冑7	合計13
防御力	操者8 甲冑7	合計15
移動力	操者3 甲冑4	合計7
必殺技		雷破

貨物

耐久値60、防御力7の障害物。中腹の貨物を
破壊すれば近道に。また左下は、すみれの機
体で敵ごと壊してしまうのがベスト。

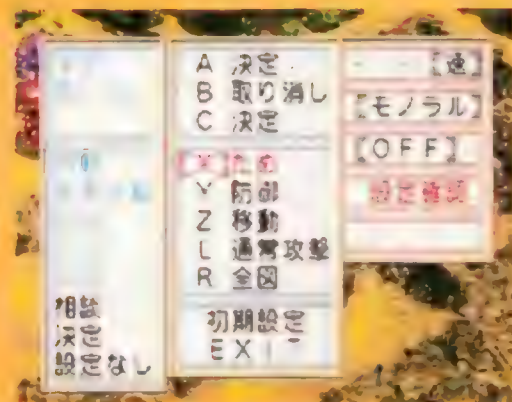
蒸気スタンド

蒸気スタンドの近くに固まると、
蒸気火箭の攻撃を受けるので注意
が必要だ。回復を目的に移動して、
ダメージを受けては意味がないぞ。



キーコンフィグを有効に活用しよう!!

意外と気が付かないのが、キーコンフィグ画面。ここで戦闘コマンドのショートカットキーを設定しておけば、いちいちコマンドを選択しなくても、ボタンひとつで命令が完了するので非常に便利だ。カーソルを合わせる手間が省けるので、戦闘のスピードアップにもつながる。ただし、間違ったコマンドを選択してしまっても取り返しはつかない。自分の直感で操作できるように、配置もうまく考えておこう。



再び訪れたつかの間の平和、黒之楽会の次の手は...

紅蜂隊をすべて倒したはいいが、ミロクには逃げられてしまった。まあ、改良した光武の能力も確認できたし、すみれとカンナが仲直りするという大きな収穫もあったことだし、また、クモやヘビの毒は心配ないらしいし、とりあえずは良しとしておこう。

しかし、黒之楽会のこと、当然次の手を打つための準備にぬかりはないはず。ここで気を抜いていては、再び攻撃を受けてしまうことは必至。油断は最大の敵なのだ。次の戦いに向けて、訓練怠りなく。我ら、帝国華撃団!



次号サタマガでは、引き続き以降のストーリー及び攻略情報を紹介していくぞ。黒之楽会の謎の儀式「六破星降魔陣」の成就、大混乱に陥る帝都、ミロクの使い魔、さくらの思い出……。

さらに、マリアの意外な一面が見られる秘密のビジュアル、カンナ・マリアのミニゲームも公開。相変わらず目が離せない「サクラ大戦」、次号も乞うご期待! 太正桜に浪漫的嵐!

次号、割目して待て!!

SUPER BIG TITLE for SEGA SATURN

電腦戦機バーチャロン



電腦戦機 VIRTUAL ON バーチャロン

電腦戦機 バーチャロン

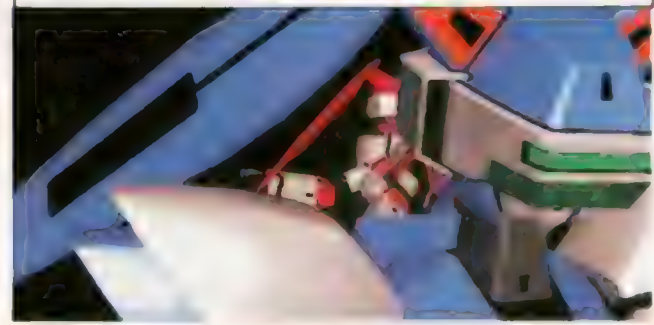
●セガ●11月29日発売予定●5,800円●1~2人用
噂のサターン版オリジナルムービーがついにそのバールを脱いだ。また、期待されていた対戦画面も初公開。11月29日に緊急決定した発売日に向け、その全貌に大接近するぞ！

特報!!
SPECIAL REPORT
完成度 68%

**アドレナリンを高速分泌させる
驚愕のラッシュムービー！**

**OPERATION
MOON GATE**

作戦名 "ムーンゲート"

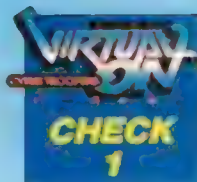


かねてから噂のあったサターン版「電腦戦機バーチャロン」のデモムービーがついに発動！これはゲームの内容に直接関わるものではなく、デモとして流れるものだが、プレイヤーの闘争意欲をかき立てる、まさに「ラッシュムービー」として、完成度の高いものに仕上がっている。

そして、待望のVSモードの画面もついに初公開となった。対戦形式は以前からの話どおり分割画面だが、縦横の両方が存在していることが判明。今回はその詳細をレポートするぞ！

**タテ、ヨコ2つの
2P VSモード初公開！**

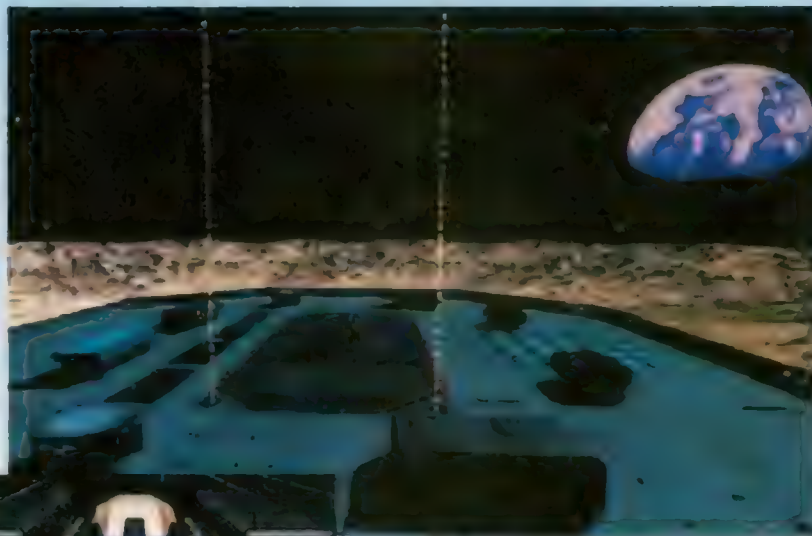




初公開！これがサターン版ムービーデモだ！

ハイエンドのバーチャロイドたちが繰り広げるプレイヤーのアドレナリン沸騰必至の数十秒間を堪能せよ！

アドバタイズ時のスピード感のあるBGMをバックに展開するデモムービーは約40秒ほどのものだ。ハイエンドCGで描かれたバーチャロイド達は、ゲームとはまた違った姿を見せてくれる。ムービー方式は最近では主流となりつつあるトゥルーモーションを採用しているのでクオリティは十分。写真でその魅力を伝えるのは難しいが、雰囲気だけでも味わってほしい。



TEMJIN



Fei-Yen



VIPERII



RAIDEN



BELGDOR



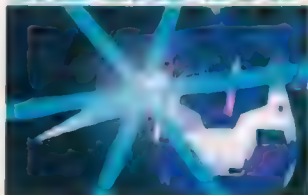
DORKAS



APHARMD



BAL-BAS-BOW



バーチャロン・ポジティヴ



機動兵器
バーチャロイド



ムービーの内容は
こうして決まった！

ロボット系のゲームのムービーって、よくある濃厚でリアルなスタイルのものは、もうたいていの作品でやってるんですね。今回はそういうのをもう一度やる必要はないと思ったんで、プレイ意欲をかきたてるようなテンポを重視した切り口にしてみました。ハイエンドの機体が動く姿をお見せできるのは、今回が初めてなので、そのへんもぜひよく見てください。

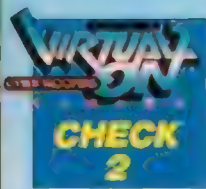


Dr.ワタリ 互 重郎
こと
AM3開発プロデューサー



SUPER BIG TITLE for SEGA SATURN

電脳戦機バーチャロン



ついに明らかにになった

ノーマル対戦は2パターンが存在

前のページでもお伝えしたように、サターン版のVSモードは2種類の画面形態が存在しており、オプションモードでどちらかを任意に選択できるようになっている。

画面構成は通常プレイのものとは違うが、バトルに必要な情報はほぼすべてが表示されているようだ。視覚以外のプレイ感覚は通常プレイ時とほとんど変わりはないぞ。

オリジナル選択画面も!

サターン版になるに伴い、プレイ前の機体選択画面も一新。こちらは「サターンの2D表示機能を生かして作りました(Dr.ワタリ)」とのことだ。ハイエンドCGがなかなか美しいが、これ以外にも、簡易セレクト画面があり、こちらではハンディ設定やステージセレクトができるようになっている。

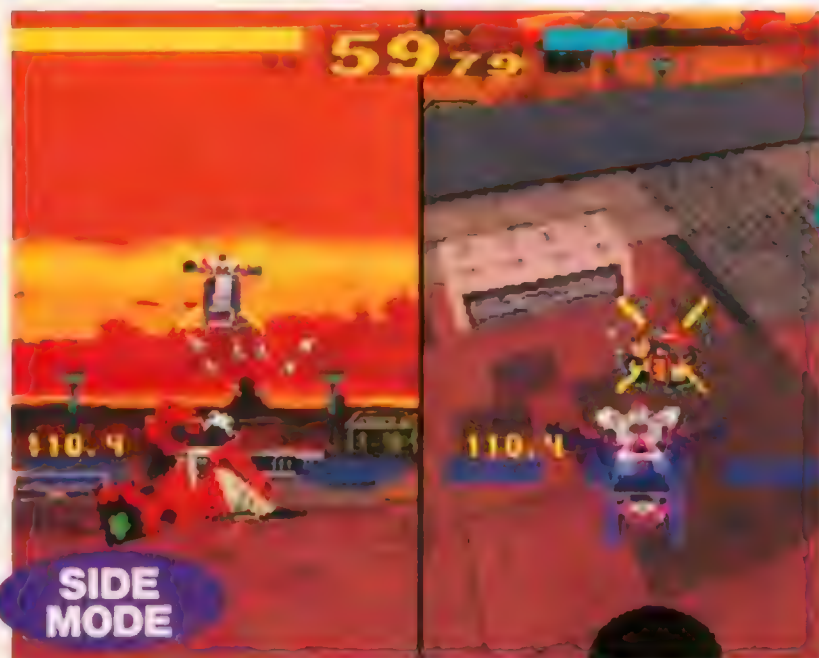


横分割対戦 アーケード版より広角の視点

横の広い範囲を見ることが出来る横分割モード。通常画面を縦に押し広げたような感覚だが、実際に2バーチャロイドの顔は同じ。つまり、通常プレイ画面よりも視点がより広角になっているということだ。そのぶん相手の顔が小さくなるというデメリットもある。

縦分割対戦 高さのある動きにも対応が容易

中央から縦に分割したモード。ロックオンが外れるのか不安に思えるが、横の比率は通常モードとあまり変わりはないので安心していい。縦横の比率の差が大きいので通常プレイに近い感覚で遊ぶことができる。武器の名前表示のみが省略されている。



CHECK 2つのVSモードの細部をチェック!

実際にプレイしてみた感覚を詳しくレポート!

POINT 1 実際に対戦してみた感触は?

ではこの対戦モードを実際にプレイした感覚はどうなのか。まずプレイ感覚は通常プレイ時とほぼ変わらない(パッド操作という部分はこの際無視するとして)。やはり気になるのは縦横の視界の差であろう。ワタリ氏の話の通り、視線が流れがちで、相手の画面を見て敵の状況が把握できるという欠点はある。ただし、ライデンやアフアムドといった地上戦をメインにする機体同士が戦う場合、相手を目で確認しやすいという意味でこちらのほうがプレイしやすいのではなかろうか。縦の場合はまったく逆のことが言えるだろう。これはどちらも一長一短であり、ベストである2画面を使っている対戦とまったく同じレベルで戦うというわけにはいかないようである。



2つの対戦モードについて

僕がお薦めしたいのは縦分割ですね。作って置いて言うのもなんですけど、横分割は相手に飛ばれてしまうと視点が上に泳いでしまうんですよ。それが僕としてはどうもやりにくくて(笑)。縦分割の上下方向の視界がある程度確保されているというのは非常に大きいと思うんですよ。バーチャロイドの場合、敵のオートロック機能がちゃんとフォローされ

ていますんで、左右の視界が多少狭くても、ロックオンの機能さえわかっている問題ないと思いますし。ただ、プレイヤーのみなさんの中にもいろいろタイプの方がいますので、すべてがそうとは言えないかもしれませんが。また、このモードのモデリングは表示の関係で実際のものよりもポリゴン数を抑えているんですが、僕らが押したいのはあくまで対戦プレイのフィーリングにあるので、勘弁していただきたいです。それが許せないと怒られてしまったらちょっと申し訳ないことなんですけどね。



VSモードに迫る!!

操作系統の詳細も明らかになってきた

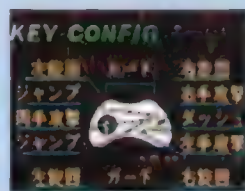
気になるパッドでの操作系統もほぼ確定のものとなった。基本となるのは5種類。それに加え自由にポジションを変えることができ、エディットモードもあるぞ。



TYPE A

一番スタンダードだが

それぞれが定位置に配置されている。ジャンプキャンセルなどに使用するLRのガード操作がポイント。



TYPE B

シフトボタンが存在

レバーをシフトして使う構成。ジャンプ等がレバーでできるのはいいが、慣れないととっさの行動が非常に難しい。



TYPE C

タイプAの応用型

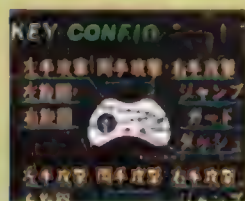
ガードを1ボタンにし、LR同時押しでダッシュが可能となったもの。旋回中のダッシュが容易となる。



TYPE D

アーケード版に近い感覚

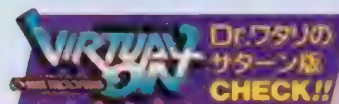
攻撃をLRボタンにした基本パターン。トリガー操作に慣れているプレイヤーにはこの配置が理想かもしれない。



TYPE E

4つのボタンをレバーに

6ボタンのうちの4つをレバーに見立てたもの。アーケード版とほぼ同じ操作だが、通常パッドでは操作しにくい。



操作系への対応

いろいろ試行錯誤と研究をさせていただきましたが、コントロールパッドを使った操作の基本的な配置は、ほぼこの5種類に決定だと思えます。当然本来は2本のスティックを使って操作していたものを、まったく違うものに持ち変えるわけですから、それなりの違和感がそれぞれのタイプでも出てくるとは思えます。

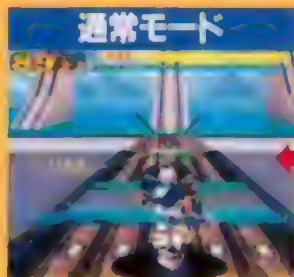
ただ、基本的にこの5つのタイプの他にも、エディットモードが加わりますので、もし最初から出来合いで入っているタイプA~Eまでのものが気に入らないという人は、エディットを使って納得いくまで合わせてもらえればいいでしょう。



このそれぞれのタイプは、実際にプレイしてみると、それぞれに特徴がある。まずは、このタイプAから試してみよう。

POINT 2 通常時との画面を比較

通常画面と対戦画面はどのような違いがあるのだろうか。ほぼ同じ画面で検証してみよう。ここでは縦分割画面を見ているが、機体が通常よりも縮小して表示されているため、比率的には通常画面とはあまり変わらないということがわかる。対戦画面ではポリゴン表示数の限界により、背景や機体などのモデリングが通常画面よりも若干少ないものになっている。動きに関しては気になる点は特に見あたらないようだ。



POINT 3 ルール選択について

対戦の設定はオプション画面や簡易セレクト画面で可能だ。アーケード版のディップスイッチでできた基本的な部分はもちろん、そのほかにも家庭用には必須となる対戦時のハンディキャップなども設定が可能だ。また、これまで述べてきた対戦画面の分割もプレイヤーが任意に選択できる項目である。



バトル形式

ステージ



POINT 4 最終的に通信対戦は可能か?

画面を分割した対戦は可能だということがわかった。ではもう少し充実させた条件での対戦は? これはまだまったくの未知数。どのようなになるのか下のワタリ氏のコメントを読んでほしい。





オペレーションムーンゲート

SRV-14-A VR.フェイ・イェン

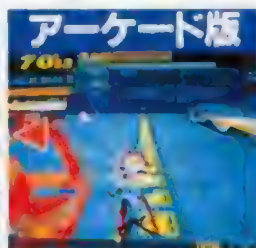
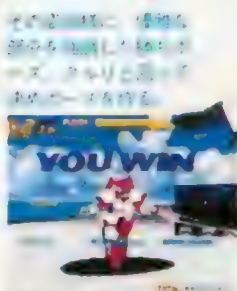
Fei-Yen

独特の優雅な機体も完全再現

他のバーチャロイドとはまったく趣の違う機体として存在するフェイ・イェン。鋭角的にも関わらず、優雅に見えるのはそのデザインのせいだろう。あのテンポの速い機動戦はサターン版でももちろん通用する。また、この機体の特性であるハイパー化によるパワーアップも健在だ。他の機体とは違った出撃シーンやコンティニュー画面にも注目だ（後者は次号公開予定）。

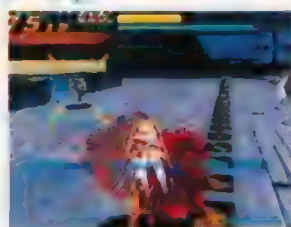


フェイ・イェンの機体は、他の機体とは異なり、鋭角的ながらも優雅なデザインが特徴的。この機体は、ハイパー化によるパワーアップも健在で、他の機体とは違った出撃シーンやコンティニュー画面にも注目だ。



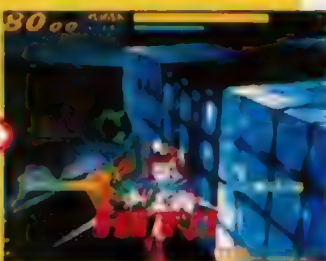
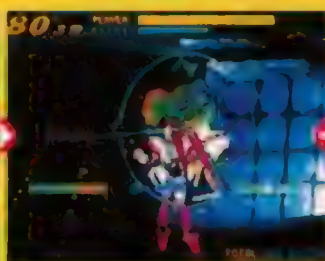
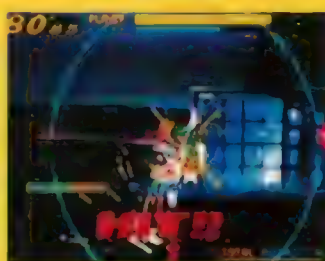
サターンならではの色

フェイ・イェンの2P側の色は業務用の初期設定に近いものに変わっているんですが、モデル2の発色ではこの色調で美しく発色することができなかったんです。サターン上でそれが復活したということですね。



連続写真で検証① ハンドビーム→ ソードの連係

ハンドビームは、繰り出すスピードが速く、フェイ・イェンの近接攻撃。ハンドビームを撃ち続けた状態で接近すれば近接攻撃が自動的に発動する。



初公開 ステージの 完成度を見る

今回公開されたステージはボス戦を除く、残る3ステージだ。これらすべてはCOM戦では実戦として設定されている宇宙空間でのステージで、中でも最も特徴的であるライデンのステージの背景も見事なまでに再現されている。スクロール機能とポリゴン機能をうまく併用して、高速で動くさまは必見だ！



月面回廊の上にある宇宙港。3つあるうちの1つは、ライデンのステージで、背景も見事なまでに再現されている。スクロール機能とポリゴン機能をうまく併用して、高速で動くさまは必見だ！



月面上の通路への入り口となるベースでの戦い。ライデンのステージで、背景も見事なまでに再現されている。スクロール機能とポリゴン機能をうまく併用して、高速で動くさまは必見だ！



ベースより地下の通路。ライデンのステージで、背景も見事なまでに再現されている。スクロール機能とポリゴン機能をうまく併用して、高速で動くさまは必見だ！

に深く関わる最後の2体を公開!!

HBV-05-E VR.ライデン

RAIDEN

マキシмумパワーが爆発!!



「ライデン」は、本作の最終ボスとして登場する。その姿は、これまでのボスとは異なり、非常に巨大で、攻撃力も非常に高い。プレイヤーは、この巨大なボスを倒すために、これまでの経験を活かして、様々な攻撃を仕掛けていく必要がある。



機体紹介のトリを飾るにふさわしい最強の機体がこのライデンだ。肩口に取り付けられた本来宇宙巡洋艦に取り付けられるはずのレーザー照射器は、すべての機体の兵器の中で最強である。その圧倒的な破壊力は、このサターン版でも遠慮なく発揮されている。コントローラーを通して伝わってくるその重厚な存在感は、サターン版となっても揺らぐことはない。



「ライデン」は、本作の最終ボスとして登場する。その姿は、これまでのボスとは異なり、非常に巨大で、攻撃力も非常に高い。プレイヤーは、この巨大なボスを倒すために、これまでの経験を活かして、様々な攻撃を仕掛けていく必要がある。



完全再現まであと少し

ライデンは現在のままではレーザーの表示に若干の難があるので、もう一押しが必要だと思っています。基本的な部分はほとんど完成しているんですけど、あと一踏ん張りというところですかね。

連続写真で検証② しゃがみレーザー

しゃがみレーザーは、ライデンの必殺技の一つ。プレイヤーは、この必殺技を倒すために、様々な攻撃を仕掛けていく必要がある。



CHECK

サターン版オリジナル要素について

気になるサターン版オリジナル要素の形が少しずつ見えてきた。現在決定しているのは「ランキングモード」と「リプレイモード」だ。前者は特定のプレイをCPUが分析し、それに対し評価をしてくれるというものらしい。後者は「ファイトングバイパス」でもあったような、各対戦をデータとして任意にセーブすることにより、その対戦をいつでも観戦することができるというものだ。詳細は次号以降追って報告していくぞ。



「ランキングモード」は、プレイヤーのプレイをCPUが分析し、それに対し評価をしてくれるというものらしい。後者は「ファイトングバイパス」でもあったような、各対戦をデータとして任意にセーブすることにより、その対戦をいつでも観戦することができるというものだ。詳細は次号以降追って報告していくぞ。



総評

サターン版の発売日 11月29日を待て!

「現状で言うなら完成度は68%ぐらいにしておきましょうか(笑)。遅いと思われるかもしれませんが、最終的な詰めはドラスティックな進み方をしますんでね。そういう意味も含めて70%とは言わずにおきたいんです。発売日ですか? 確かに決まりましたけど、細かいところでの調整がこれからザクザクときますからね。できたから出してしまうというのも恐いんですから。直せるものは

直しておきたいというのがあるので、もう少し待ってもらえますでしょうか。発売日に向けて頑張りますので期待してください。」



謎のシステム"EXAM"をめぐる

特報!!
SPECIAL REPORT

バンダイ
ドラマチック
シューティング

●12月上旬発売●4,800円●1人プレイのみ
●全年齢推奨●ツイinstスティック対応

好評の第1巻はもうプレイしただろうか。エンディングまで到達し、続編が気になるという声も高まっている。そんなユーザーにいいよ第2巻の最新情報をお届けする。この「蒼を受け継ぐ者」は、ストーリーの核心に迫り、前作の予告で語られたジオンの新型モビルスーツとユウのライバルも登場する。また、システム部分でもさまざまな改良が加えられた。ツイinstスティックにも対応決定だ!



MOBILE SUIT GUNDAM

SIDESTORY II 蒼を受け継ぐ者

U.C.0079 01.03 THE DUCHY OF ZION DECLARED WAR AGAINST U.N.T FOR ITS INDEPENDENCE. SO CALLED THE ONE YEAR WAR BEGAN.

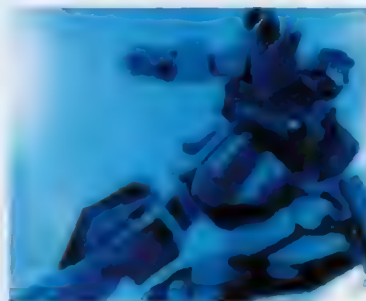
幾多の戦いを経て成長したユウは 連邦のエースとして戦場を駆ける

宇宙世紀0079。地球から最も遠い宇宙都市サイド3は、ジオン公国を名乗り地球連邦政府に対し独立戦争を挑んできた。開戦当初、新型兵器「モビルスーツ」を持つジオン軍に、地球連邦政府は苦戦を強いられた。開戦から11カ月、連邦軍もジムと呼ばれるモビルスー

ツの開発・量産にようやく成功。だが、本格的なMS部隊の運用ノウハウがない連邦軍は、実験的な小部隊でデータの収集をしようと考えた。

そのパイロットであるユウ・カジマは作戦行動中に、ジムそっくりの蒼いMSと交戦することになった。苦戦の末、どうにか敵を退けたユウ。だが、この蒼いモビルスーツが今後の彼の運命を左右することになるとは、彼自身思ってもいなかったのだ。

基地を襲う新型MSを撃破し、再び前線へと戻る彼らに特命が下った。現場に急行した3人の目の前に、新たな「蒼いMS」が姿を見せ……。



機動戦士ガンダム外伝
MSジム実験小隊のメンバー

ユウ・カジマ

本シリーズの主人公。幾多の戦火をくぐり抜けた部隊のエースパイロット。元々は戦闘機乗りだったが、潜在的な資質を見いだされ、現在の部隊に配属された。寡黙な性格のため自分からは何も語らないが、仲間からの信頼は厚い。



フィリップ・ヒューズ

ユウと共に戦う小隊のジムパイロット。陽気な性格で、戦場においても常にマイペースなお調子者。口が達者で部隊のムードメーカーの役も担う。だが、そのモビルスーツ乗りとしての腕は超一流で、いざというときには最も頼りになる男だ。



サマナ・フュリス

同じくユウと共に戦うジムパイロット。ユウやフィリップには及ばないまでも、確実な戦い方を見せる男である。生真面目な性格が災いし、そこをフィリップにからかわれることも多い。だが口では反発し合うも、互いにいいコンビだといえる。



U.C.0079 01.03 THE DUCHY OF ZION
DECLARED WAR AGAINST U.N.T FOR ITS INDEPENDENCE.
SO CALLED THE ONE YEAR WAR BEGAN.

物語は新たな展開を見せる!

機動戦士GUNDAM 外伝

MISSION 2-1

蒼き運命

ユウ達の部隊に緊急指令が下った。極秘任務に当たっていたミデアがジオン偵察部隊の襲撃を受け、やむなく不時着、救援を求めているとのこと。現在他の部隊も現場に向かってはいるが、最も近いのはユウ達の部隊だ。だが、上層部より言い渡された命令がユウ達に疑問の種を蒔く。「ただし、敵の手に積み荷が渡るよ

うな事態になったその時は、荷をコンテナごと破壊せよ」……トップシークレット扱いのその積み荷とは何か? そして部隊のエースであるユウは積み荷の回収に向かう調査隊のヘリの護衛を兼ね、問題の墜落現場へとおもむくのだった……。

今回のミッションは味方が到着するまでミデアを守り抜くことである。

敵の攻撃により墜落したミデアの救援に向かい積み荷を奪取せよ



モリリン・キタムラ
明るく誰にでも好かれるタイプの女性で、部隊のアイドルの存在。各ミッションの概要は通信オペレーターである彼女から指示される。余談だが、偶然なユウに少し心惹かれていた節も……。



アルフ・カムラ



積み荷の回収に向かう調査隊のヘリに搭乗する連邦の技術者。問題の積み荷に深い関わりを持つキャラクターである。今回のミッションは彼のヘリを落とされてもゲームオーバーになってしまうため、注意したい。ユウのパイロットとしての腕に興味があるようだが?

今回のミッションでは従来の主武器であるライフルに代わり、より破壊力の大きいバズーカを装備したジムの勇姿も見ることができる。



今回は味方のジムも接近戦を!

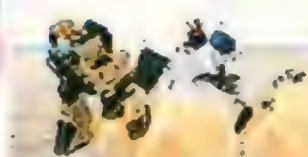
前作ではサーベルによる攻撃を行わなかった仲間のジムだが、今回はスキをみて敵MSに斬りつけるモーションも新たに追加した!



連続カットで見る新モーション

PART 1

前作から格段に向上した味方の援護攻撃。サーベルもその1つだが、見ていて非常にカッコイイ。本作の特徴であるコックピット視点では見られない自機のサーベル攻撃だが、こうして味方機のモーションを見ることで“ビームサーベルを振るうジム”の姿を見ることが可能になった。この動きを再現するには技術面での相当な苦勞があったに違いないが、ユーザーの声に応える苦勞が見られる。



サーベルを抜き、背後から襲いかかるジム

ダッシュで一気に間を詰め、標的の背後に突進。左手に持ったサーベルが目標を突き刺さる。

不意を突かれ、たまたらのけぞるザク

思わぬ死角からの攻撃に体勢を崩すザク。急激な動きに驚き、一瞬の間隙を逃さず、この隙に……



さらにサーベルを振るいザクを斬り倒す!

追い打ちをかけるようにサーベルを振り下ろす。斬られたザクは膝から崩れ落ちる。



エースとしての君の腕はこれからの戦いで試される

目標のミデアの墜落現場付近はすでにジオンのMSに取り囲まれていた。回収に急ぐアルフの通信がユウの耳に届く。「ミデアに積まれていた物は、絶対にジオンに渡すことはできない。ユウ君……と言ったかな？ キミの噂は聞いている。エ

うなりをあげて迫る ヒートホーク!

ースパイロット君。よろしく頼むぞ！」ここまで言われたら男として引き下がるわけにはいかない。他の部隊にも響きたるほどの戦績を挙げてきた君なら、移動する調査隊のヘリを無事に現場まで送り届けることもできるだろう。さらに

余裕があれば仲間の援護をしつつ進んでいこう。常に自分の成すべきことを考えて行動する。それがエースとしての君の使命だとも言える。

刻々と変化する戦況に対処せよ

レーダー表示



自機周囲の敵（青）・味方（赤）を確認できるレーダーが表示できるようになった。オプションでON・OFを設定する。



MAP表示も新しく

画面の切り替えで表示できるMAP画面は前作からの新戦図から視点を変更され、クォータービューへ。より詳しい戦況図が知りたい際に。

より磨きがかかった攻撃のバリエーション 巨大な格闘用武器による迫力の肉弾戦!

「1」をプレイして、誰もが実現を希望した「格闘戦武器を手にしてのモビルスーツ同士の戦い」が本作で反映された。ヒートホークなど、その機体にふさわしい武器を持ち、迫り来るその動きは、最新版のアニメーションに優るとも劣らない。このような思いが反映されたのは、配られた体験版などを通じて制作サイドまできちんとユーザーの生の声が届けられた結果ではないだろうか。



この機体は… ザクキャノン!?



多数のザクに交じり出現したこの独特のフォルムは、

頭部は現行型だが、まさにもなくザクキャノン。だがこれは試作段階のものと思われるか?

アルフのヘリを守りつつも、さしたる苦勞も無く敵部隊を全滅させたユウ。先のミデアとの交戦で敵もその戦力を失っていたのだろうか。当面の脅威も去り、警戒を解いたユウ達だったが、調査隊より鋭い警告の音が上がる。「て、敵がまだ1機いる//」驚きとともに振り返ると、彼方より見たこともない新型モビルスーツがものすごい速さで急接近してきた! この着い機体はいったい……!?



連続カットで見る 新モーション

PART
2

先程と同様にダッシュで斬りかかるジム。だが、その攻撃に耐えたザクは、そのままヒートホークで斬り返す! MS同士が互いに正面から交戦状態になった場

合、このような激しい攻防も見られる。さらにサーベルやヒートホークの軌跡は、残像のエフェクトで表現されるので、実際の画面はもっと派手になる。期待せよ。



激しい攻撃を連続で受け止める、攻撃の軌跡。実際の残像効果は右上の連続写真を参照してくれ

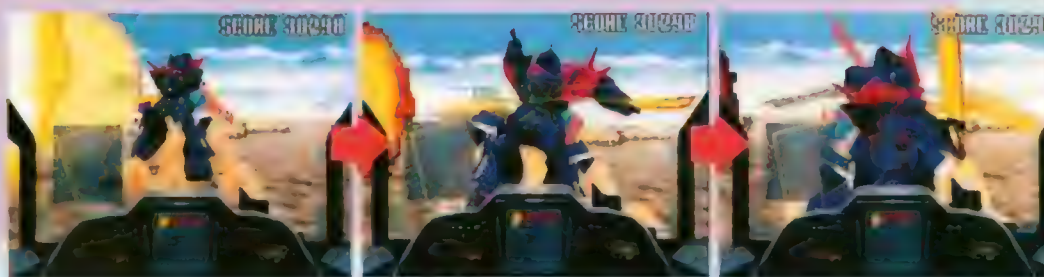


突如あらわれた蒼い刺客… その名もイフリート!

はるか遠くの地平から土煙を上げ、猛スピードで出現したイフリート。敵陣のまっただ中に単騎乗り込んで来ただけあり、その戦闘能力はすさまじい。速射性の高い強力な追尾ミサイルと、痛烈なヒートサーベル

による一撃であつという間に窮地に追い込まれてしまうユウ。しかも、こちらのショットはおそろべき反応速度でことごとく回避されてしまう。この異常な動きはパイロットの腕によるものなのか、それとも!?

すさまじいスピードで繰り出されるヒートサーベル!



鮮やかな赤に塗装された肩のスパイクアーマーが印象的。両手に巨大な1対のヒートサーベルを持ち、信じられないようなスピードで斬りつけてくる強敵だ!



MSN-08TX

イフリート

1年戦争ではMS-05、すなわち全てのモビルスーツの原点であるザクから、様々なテストや改良を経て実に数多くのモビルスーツが誕生することになる。その中であつてちょうどグフとドムの過渡期にあたる機体がこのイフリートである。格闘武器としてヒートサーベルを標準装備。また、特徴

的な胸部ロケットポッドによる追尾ミサイルは速射性に優れ、ゲーム中もその攻撃にプレイヤーは苦しめられるだろう。さらに、この機体（ニムバス機）には何か通常機にないカスタマイズが施されており、結果、とてつもない機動性能と、その速さを生かした攻撃を可能にしている。

イフリートに搭乗する専属パイロット。国家の命令に忠実なエリート兵士であり、命令とあらば味方でも撃つ男。また、裏切り者は絶対に許さない性格。ジオンのある

研究機関より極秘指令を受け、任務遂行のためこの地へ降り立つ。いつもクールな態度のために誤解されやすいが、激しい気性の持ち主で、興奮すると怒鳴り散らしたりもする。



ニムバス・シグターセン

NEXT

ミデアから回収されたものの正体は!?
そしてユウが上層部より受けた特別任務とは…

次なるミッションは別動隊の友軍の作戦を支援するため、難攻不落といわれるジオンのミサイル基地を攻略する。そして、新たな機体を与えられたユウは、その先陣を切る指令が言い渡される!!



1つの時代に生きた人間は たった1人では ないのだから

サンライズ 井上幸一氏が語る
「機動戦士ガンダム外伝」



VOL.1がリリースされ、プレイしたユーザーからは感激の声がある一方、「過剰な演出はファーストガンダムから外れている」と指摘する意見も出ている。果たしてガンダムを生み出したサンライズはどう考えているのか。「機動戦士Zガンダム」以降、オリジナルビデオも含めたガンダムシリーズの企画に携わり、さまざまなメディアに広がる「ガンダムワールド」の設定を監修を行ってきた井上幸一氏に、このオリジナル・ゲーム・シリーズ「外伝」のポジションを伺ってみた。

17年前にデザインされたMSを演出する難しさ

編集部 この「外伝」には、どのような形で参加されているのですか。
井上 オリジナルビデオアニメの「機動戦士ガンダム第08小隊」を作ってから、「1年戦争」を舞台にした作品が、さまざまなプラットフォームでいろいろ出てきたのですが、バンダイの浅沼プロデューサーから、「それらと差別化できる、これまで描かれなかった舞台をゲーム化してみたい」と、「外伝」制作の提案があったんです。そこで、シナリオ原案に対して、内容的な監修を行うという形で参加しました。「Zガンダム」以降、さまざまな作品が時代を前後して発表され、スタッフもそれを見てますから、アイデアがこっちゃんになって、「1年戦争」にはないことを、あったように書きちゃう。それをチェックするんですね。「ビームライフルがビームサーベルになる機能は、Zガンダム以降しか開発されていない」とか、「可変型モビルスーツというのは出てこ

ない」、「サイコミュを搭載されたMSは連邦に一切なかった」といったところから、「この部分では技術的な交流はないだろう。その場合は、敵から奪って調べるしかない」といった技術進化の流れとか。今回のジムに関しても、詳細な登場時期はサンライズの年表にもまだ載せていないんですが、あんまり早過ぎても困ると。つまり、最初にアムロが乗ったガンダムが動き始める前から、ジムがあちこちで活躍しているわけではないので。そういうことを含めて、ゲーム制作のスタッフとさまざまなディスカッションをやって作り上げてきたんです。

編集部 一番難しいのは、「ブルーデスティニー」の設定でしょうか。

井上 そうですね。以前のインタビューで浅沼氏も言っていますが、「1年戦

争」を描く限り「ガンダム」というMSは1機なんです。じゃあジムでやろうとした時に、この作品のカギとなる「特殊性」をどこまで盛り込むことができるだろうかと考えた。ジムの量産化に当たっては各地に開発・生産工場があっただろう。もちろん、いくつもあるわけじゃないですが。そして、それぞれの地区に合わせたパーツもあっただろうし、特に電子機器なんていうのは、地区に合わせたチューンナップが必要だったりしますから、そういうことで色々仕様や外観が変わっていったのではないかと。これは、遙か10年以上前に、MSV(独自の設定で1年戦争のMSにさまざまなバリエーションを登場させたバンダイのプラモデル)でやっているんですが、これを広義に解釈すれば、ガンダムなみの格好がいいジムの登場させられるのではないかなと。「姑息」と言われる方もいるでしょうが、一方で、こういったゲームを楽しんでくださるファンは、新しいMSへの期待も高いですからね。

編集部 「EXAMシステム」も、かなり大胆な新設定かなと。

井上 「連邦でもニュータイプ概念は囁かれていた」という設定はあります。それを「ニュータイプ」と呼んでいたのはジオンですが。とすれば、例えば、現在でも海外の文献で知り得た理論をまじめに追いかける研究者がいるように、連邦の中で「ニュータイプ」という概念を取り入れて開発していた者もいるだろうし、それが応用されたMSもあるだろうと。こういった部分は監修後に、さらに制作現場のライターさん達がアイデアを出し合って詰めていくわけです。いずれにしても、1つの時代に生きた人間、活躍したヒーローはたった1人じゃないわけですから、

時代背景を守れる範囲で、オリジナルとしての幅を持たせましょうと。

編集部 ファンの中からは、「ジムの外見が違う」とか、「ハイ・ゴックが出るのはヘン」(設定では1年戦争末期に登場)といった意見もありますね。

井上 そうですね。確かに「ハイ・ゴック」はこの時点では絶対に存在しないんですが、なるべくいいグラフィックを見せたいという開発スタッフの意図を尊重したんです。ガンダムが企画されたのは1978年。17年以上も前の作品ですから、当時のデザインのままで動く、シンプルすぎてちょっと寂しいものがあるし、実際に今の演出で表現する場合は限界もある。ゲームとしてのサービスとか、「遊び」という点も考慮して「じゃあ、いいでしょう」と、後年にデザインされたMSを取り込んだわけですね。すべて、禁止していったら、逆にゲームとして面白くなってしまおうでしょう。時代劇や、比較的時代が近い戦争を描いた映画などでも、時代考証を突き詰めてまったくそのまま当時の物を再現しているっていうことはないですからね。

編集部 では、このストーリーは「宇宙世紀」の歴史の中に存在する……?

井上 もちろん、「外伝」として、こういう出来事、こういう戦いがあったということは、以降の作品にも組み込んでいけると思います。ただ、そこに本当にハイ・ゴックが出したり、ジムの後期型を活躍させるかということ、その時はまたデザインなど細かい部分は変わっていくでしょうね。

編集部 キャラクター作りの上では、なにか指示されましたか。

井上 そうですね。現実的には同じ姓の人がいてもおかしくないんですけど、やっぱり、ガンダムファンの性という



か、名字が一緒だと既存のキャラクターに関連付けたがるんですね。意図的な場合は別ですが、今回それはありませんから、サンライズにあるリストと照合して調整をしてもらいました。また、性格やそれぞれの人間関係なども、どこかで見たことがあるようにはならないように配慮しています。

■ モビルスーツに乗りたいという願いを叶えてくれる

編集部 実際に第1巻をプレイしてみているかがでしたか。

井上 イージーモードでしたけど、やってみました(笑)。個人的に、プレイをして面白いゲームだなと感じたんですよ。というのは、やっぱりモビルスーツに乗ってみたいという願望というのは、結構いろんな人が持っていると思うんです。

僕は、フライトシミュレーション系のゲームが好きなんですけど、それに近いぐらい三次元の空間を自由に動ける「モビルスーツのシミュレータ的ゲーム」だなと。そして、疑似アニメーションがリアルタイムで行われていく楽しさっていうのがあるのかなあって思ってますし。ゲームするのに邪魔しない程度に話を抑えているんですね。

編集部 アニメーションの原作があってゲームができたわけですが、ゲームもここまで表現できるようになったことで、ゲームそのものがオリジナルになっていくこともあるのでしょうか？

井上 今はゲームだからこそ、結構予算も取れたりとか、いいスタッフが参加できたりという現実が間違いなくあります。だからこそ、まあちょっと話を逸らしちゃうと、アニメーションなどの映像を作っている側も、それ以上の作品を作っていかなきゃいけないな

る。その発注材料がこうしたゲームだってことはあると思います。でも、残念ながらどんなにゲームの技術が進んでも、限られた情報量の中にプログラムがあって、しかもリアルタイムでそれを描画することを考えると、レーザーディスク用にきちんと作られた、さらに上の劇場クオリティまで作られたアニメーションの画面と比較すれば、まだまだ粗い部分が目立ちます。そして、物語そのものや「映像」を見せるという意味では時間が必要でしょう。逆に、ゲームだからこそできることはあるわけです。自分がリアルタイムでアクションできるし、常に同じ展開をするアニメーションに対して、ゲームはプレイするたびに変えられる。今はまだ、その方向での可能性が楽しみです。

■ 改革や大団団という形では終わらないけれど

編集部 まだ、誌面では明らかにできませんが、先の展開をちょっとだけ。

井上 ガンダムを深く知っている人、深く好きな人には「やっぱりこの方向に持ってきたか」と言ってもらえるような、ある意味では安心できる展開になっていますし、とんでもなく悲惨な暗い終わり方はしません。でも、普通の人が見たら、「暗いよな、やっぱり戦争モノは」って言うかも知れませんよね(笑)。「ロボットヒーロー」モノと違いますから、最後に「改革」とか「大団団」みたいなところでは終わらせませんし……。

編集部 そこは難しいところですね。

井上 ただ、続けていって「ああ、そうだったのか」とか、例えば、最初のガンダムを知らなかった人でも、ストーリー性に興味がある人は面白いと感じられる内容だと思っています。



サンライズ
D.I.D.推進室 室長

井上幸一



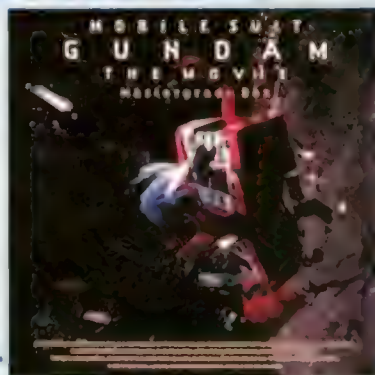
「太陽の牙ダグラム」の途中から企画として参加。以後、ガンダムシリーズはもちろん、「戦国メカザブングル」、「装甲騎兵ボトムズ」、「機甲戦記ドラグナー」などを手掛ける。「宇宙世紀シリーズ」については最も精通している人物であるため、「相談や質問が集中してしまう」(井上氏)。現在はデジタル・イメージ・デベロップメント推進室長として、新たな作品のプロデュースを行っている。

17年の歳月を超えて語られる「ガンダム」

「機動戦士ガンダム」がテレビで放映されたのは1979年。以後、映画化、続編のテレビシリーズ製作、またプラモデルのバリエーションによって広げられたガンダムワールドは、ビデオの普及やゲームの進化によって急拡大し、オリジナルを超えた演出や表現が見られるようになった。「ガンダムが3DCGで動いたのは、僕らが供給する映像メディアよりも、ゲームの方が早かったですよね。それもど

んどん進化して、今ではポリウムやデッサンなんかもかなりクオリティが高くなってる。それに、ここまでコンピュータ技術が進んできてますから、今までに見たことがない、違った「ガンダム」っていうものが近いうちに出てくると思います」(井上氏)。

21世紀、20年以上の歳月を経た「機動戦士ガンダム」はどこまで進化しているのだろうか。



機動戦士ガンダム
THE MOVIE
Mastergrade Box Set

VIRTUA COP 2

バーチャコップ2

●セガ●'96年冬発売予定●5,800円
●ガンシューティング●バーチャガン対応

最大難関であるステージ3。開発サイドにとってもそれは同じ。逆に考えれば、ここさえ完成してしまえば、発売は秒読みということになる!?

特報!!

SPECIAL REPORT

完成度—80%

着々と開発が進むステージ3!

走る列車内での
激しいバトル!



FREE PLAY PRESS START

列車内の戦闘もなかなかよくできている。もちろん、列車外の戦闘も同様だ。

※ 本誌は開発に協力しているセガの許可で掲載している。

開発チーフに聞く /

AM2研 さいよいよ発売日が近づく「バーチャコップ2」だが、AM2 研開発チーフの須見氏にユーザーが気になるポイントを直撃! 今回は特に忙しいところを特別にお願いしてインタビューにお答えいただいた。開発はどうやら大詰め、ステージ3の進行が少々滞っているらしい。あの広大なステージの再現度とオリジナル要素は? 今から楽しみなところを総チェックだ!

AM2研
サターン版
「バーチャコップ2」
開発チーフ
須見昌之



バーチャコップ2

現在の開発状況は?

「現在は詰めのところまできているんですが、2度目の電車のところで滞ってしまっているんです。開発度は85%ぐらいかな。ツール上では飛行船とかも動いているんですけどね」



A1 一部を除いて
いよいよ大詰め

ムービーの完成度は?

「ムービーは並行してやってまして、30%ぐらいできてます。内容は前作とちょっと違って、ゲーム全体のダイジェストのような1~2分のものになると思います」



A2 リニューアルされ
危キャラに注目!

列車の走りを見事に再現!!

今回公開となったのは列車内外でのバトルシーンと乗り継ぎとなる駅のシーンだ。コップたちが乗り込んだ列車は駅を出発、地下、地上、そして再び地下駅へと走っていく。車内での戦いは独特の迫力があるぞ。



列車内での戦いは独特の迫力があるぞ。



アイテムも入った!



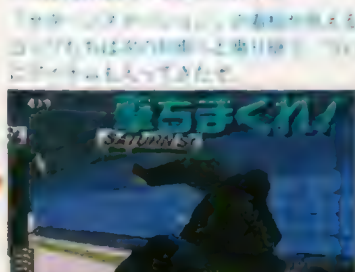
列車内での戦いは独特の迫力があるぞ。



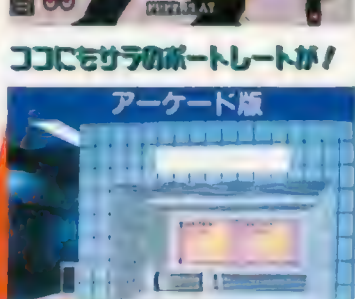
列車内での戦いは独特の迫力があるぞ。



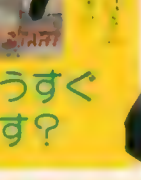
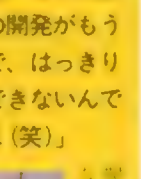
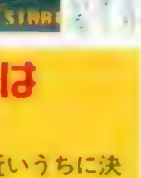
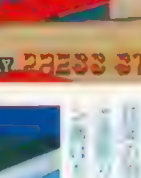
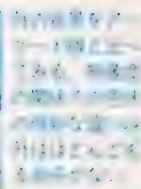
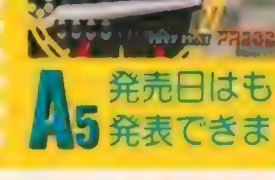
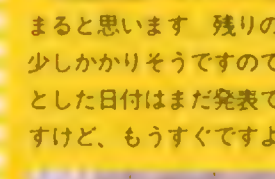
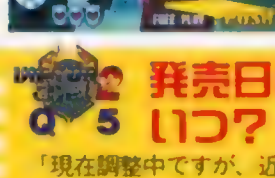
列車内での戦いは独特の迫力があるぞ。



列車内での戦いは独特の迫力があるぞ。



列車内での戦いは独特の迫力があるぞ。



別ルートは Q 3 ある?

「実はちょっと考えている部分はあるんです。別ルートというか、分岐みたいなものなんですけど、アーケードでボツになった要素を入れようかなと。今後に期待してください」



構想中ですので
A3 お楽しみに

オリジナル Q 4 モードは?

「ちょっとした要素として前作の点数計算モードは入れたいと思ってます。ミスするまでスコアが加算されていくあれですね。他にも入れたいんですが時間的に難しいですね」



アーケード版に
A4 なかった要素を

発売日は Q 5 いつ?

「現在調整中ですが、近いうちに決まると思います。残りの開発がもう少しかかりそうなので、はっきりとした日付はまだ発表できないんですけど、もうすぐですよ(笑)」



発売日はもうすぐ
A5 発表できます?



SUPER COP

バーチャルコップ2

次号はいよいよオリジナルモードに迫るぞ!

特報!! SPECIAL REPORT

エネミー・ゼロ

- ワーブ
- 12月発売予定
- 6,800円
- インタラクティブムービー
- 4枚組

「エネミー・ゼロ」の製作もいよいよ佳境にさしかかった。毎日の激務に耐えかねたか、さすがの飯野氏もダウンぎみ。だが、今回も我々の取材に快く応じてくれた。

「僕の実務的な作業は終わりました。あとは監督としての仕事だけです」

今回も賛否両論? ゲームとしての「E0」

編：「E0音楽製作発表会」であった、マイケル・ナイマン氏との対談はいかがでしたか？

「実は先週話をしたばかりだったんですよ。コンサートのとき、楽屋にも遊びに行きましたしね。でもまだ1曲だけ編曲が残ってるらしくて、帰ってから急いでやるらしいけど。今になってナイマンさんの理解度がいっそう上がってきてくれたんで、編曲と演奏に反映されてくると思います。9月28日から10月2日にかけてレコーディングとミックスをするんですよ。これで音楽は完成です。でも普通ナイマン氏は14曲とかつくってくれませんよ。映画でもそんなに書かないんじゃないかな(笑)?」

編：セリフを担当する坂元氏との打ち合わせは進んでますか？

「ええ、つい昨日も打ち合わせをしてたんですよ。もうすぐ彼からセリフが上がってきます。最終的な打ち合わせも終わりましたし、僕なりにこうしたい、てなことを伝えました。午前0時から午前5時くらいまで話してて。いつもこうなっちゃうんだよね(笑)。彼は今「E0」にかかりっきりなんで、その時間を設定してるのは僕なんですけどね。ごめんなさい(笑)。打ち合わせしてて思ったのは、グッとこさせるポイントがうまいなってこと。このセリフとこのセリフはひっかけようとか、このセリフはこうした

方がくるとかね。あと、セリフから世界を感じさせようとしているみたい。僕じゃできないことですね。デジタルの持つ悲しみも、彼は深く理解してくれたようですし」

編：坂元氏が完全につくってしまうセリフなんかもできそうですね。

「だいぶ入ります。昨日も細かい事実関係、例えばこの時点でこの人物はこのことを知っているとか、この人とこの人が知り合ったのはいつとか、感情の動きとかの確認でしたからね。

この打ち合わせで、僕の実務的な作業は終わりました。プロットとか仕様は全部決まりましたし。あとは監督としての作業ですね。映像を見て調整したりとかだけです。でも、何考えてるんだろうってくらいボリュームが大きくなっちゃいましたね。「Dの食卓」の3倍くらいですもん。でも、贅沢に演出した結果だから、長さはあんまり感じないと思う。見ないで通り過ぎてしまうものも結構ありますしね。とは言っても、想定してたものよりかなり長くなっちゃったことは確かなんだけど。その代わりシナリオはいいですよ。プロの脚本家である坂元氏も感心してたくらいだしね。10月の中頃にはアフレコもありますし、効果音担当の小川高松さんには10月は死んでもらうことが決定してます(笑)」

編：思いついたアイディアをゲームたらしめるために、コントロールみたいなものが必要だと思うんですけど、「E0」はそのコントロールが効いている方なのでしょうか。それとも割合自由

につくった方なのでしょうか。

「できてないね。結局当初考えていたことはほとんどできてないんです。ミニゲームみたいな部分とか、ネットワーク部分とかも大幅にカットしちゃったし。ドラマがシビアなのも原因なんです。途中に遊びを入れにくいんですよ。途中でダレずに、ダーツとひっぱっていくようなドラマなんで。ほっとする部分は演出でしか入れられなかったんですよ」

編：この緊張した場面にこんなミニゲーム入れるか？ みたいな(笑)。

「そうそう(笑)。喜ぶ人もいるんだろうけど、そこまでの辛さとか、重苦しさがなくなっちゃうんだよね。そんなに手間もかからないし、入れる余裕もあるんだけどね。銃にしたって、最初は使い分けられるようにするつもりだったし。後半はゲームとして心配よ、僕(笑)。でもね、こういうのが見たかったとか、こういうのがやりたかった、ってものにはなっています。僕的には「D」のときの満足度があるな。叩きたい人には叩かせておきますよ(笑)。もちろん、手抜きの変なゲームよりは絶対遊べます。けど、ほんとに100点のゲーム、「ナイツ」とか「バイオハザード」とか「マリオ」とかに比べたら……ね。そういうのは「D2」の方に求めてもらいたいか(笑)。そういったゲーム性でなく、シナリオとか映像をやろうというのが「E0」なんです。買わなくてもいいから、友達の家でもいいから、借りてでもいいから、ぜひプレイして

「誰も気がついてませんが、SSはムービーに有利なハードなんです」

ほしいですね。それくらい思いがこもった作品です。「FFVII」の発売日も延びたし、「グランディア」の発売日も3カ月以上後だし、つなぎでもいいからプレイしてほしいな。まあ、「D」の後なんで、変なものは出せませんから。1年8カ月ものブランクも空いてますし。「E0」の次は「F1」です。ウソです(笑)。Fだからファンタジーかな(笑)。そういえばネット(ニフティ・サーブ)で、ウチの会社が「ドラクエ」をサターンに移植するみたいな書き込みがあったけど、絶対にはないですよ。「ドラクエ」ではないんですがそれに近いような動きはあったけど、とある人物のおかげでお流れになってます(笑)」

画質がいいだけじゃない/ トゥルーモーションの真価

「皆さんトゥルーモーションの画質にしか注目してないようですが、実はもっといい点があるんですよ。「ワンチャイコネクション」とかで使われているシネバックという圧縮方式の4分の3くらいしか容量を食わないんです。PSのモーションJPEGと比べたら、なんと半分以下ですからね。容量だけでいったら、実は「E0」はCD3枚に入っちゃうんですよ。といっても、エクササイズモードとか、エンディングをなくして、データだけをぎゅうぎゅう詰め込んで、不自然な所でCDを入れ替えてもOKというならの話ですけど。予想では3枚半くらいの容量はいくんじゃないかと思ってたんですけどね。まあPS

でやってたとしたら、総容量だけで6枚の計算ですが(笑)」

編：そこまで容量が少なくて済むのなら、トゥルーモーションのおかげで画像の質が見違えるほどよくなった今、PSよりサターンの方がムービーものをやるのに有利になったと言っても過言ではないのでは。

「そうだね。まだ気がついてる人は少ないみたいだけど。PSで「E0」をつくるのは単純にムリですよ。定価にして2,000円以上高くなっちゃいますしね。ところで、「ファイティングバイパズ」のムービーって、なんでもっと綺麗にできなかったんだろうね。トゥルーモーションの最新バージョンを使ってないのかもしれない。だけど、時期的には使っているはずなんだけどなあ。言ってくればウチでやったのに(笑)なんてね。ちょっとエフェクト変えるだけでもずっとよくなるんですけどね」



「Pleasure」

「エネミー・ゼロ」音楽担当

マイケル・ナイマン来日!

～エネミー・ゼロ音楽製作発表会～



飯野 賢治

マイケル・ナイマン

去る9月25日、エネミー・ゼロのサウンドトラックが発売されたが、それにさきかけて9月24日、御茶ノ水スクエアにてエネミー・ゼロの音楽製作発表会が開催された。発表会では飯野氏による「エネミー・ゼロ」のデモプレイ、両者による会見などが行われた。多分野のマスコミが集まり、この作品が各方面で話題になっていることを印象づけられた。

その席上でナイマン氏は今回の作曲についてこう語った。「飯野氏は曲の方向性を示し、私はそのイメージを私の曲にする。その作業はインタラクティブであり、私に楽しさ(Pleasure)と驚き(Suprise)を与えてくれた」と。ちなみに、弊社編集者はエレベーターでナイマン氏と一緒に感激したとか。



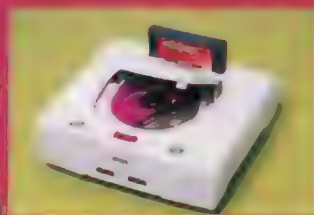
サムライスピリッツ 新紅郎無双剣

特報!!

SPECIAL REPORT

完成度—70%

拡張RAM同梱も
同時発売決定!



使い方はリアルバウトと同じです。

●SNK●11月8日発売予定●ソフトのみ5,800円
●拡張RAMカートリッジ同梱8,800円●対戦格闘

お得な拡張RAM同梱あり、攻撃力
を変えられるサターン版オリジナル要
素あり、そして完全移植/詳細は次号/

サターン版画面大公開!

サムライスピリッツの歴史

ネオジオで人気の武器を使って
闘う格闘ゲーム。その独特の世界
観と攻撃が当たったときの爽快感
が好評を博し、現時点では第3弾
まで発売されている。第4弾「天
草降臨」もゲーセン稼働間近!

サムライスピリッツ



1993年に発売された記念すべ
き第1弾。12人のキャラが天
草降臨を倒す。

真サムライスピリッツ



前作のサムライスピリッツの真
の強さを引き出した。新
要素として、真のサムライスピリッツ
の強さを引き出した。

新紅郎無双剣



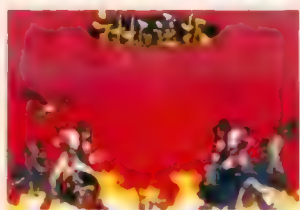
前作のサムライスピリッツの真
の強さを引き出した。新
要素として、真のサムライスピリッツ
の強さを引き出した。

新紅郎無双剣STORY

…その男の手に握られた刃に
より、人々は地に伏して身体
中の有りとあらゆる機能を停
止させた。人々は彼を鬼と呼
んだ。鬼の前に赤子を抱いた
女が現れた。鬼は女を殺した
が赤子を残し去っていった。
鬼はそれ以来、無差別に襲わ
ず帯刀する侍を標的とした…

システムをちょっとのぞいてみよう

君は修羅? それとも羅刹?



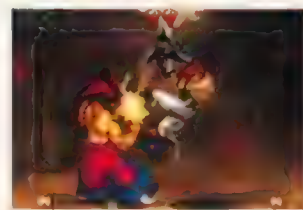
1人のキャラで
も修羅と羅刹と
いう剣質の違い
があり、全然別
タイプのキャラ
になることも…

レベル選択ってなに?



3つのモードから
レベルに応じて選
べる。ネオジオ版
の初級者用ではオ
ートガードが使用
したがこれもある!

不意打ちってなんですか?



軽くジャンプし
て攻撃を行う技。
キャラによって
スピードは違う
が全キャラ下段
ガードを崩せる。

武器飛ばし必殺技って?



怒りゲージMAX
で出せる技。前
作の武器破壊必
殺技ではなく武
器を弾き飛ばす。

ゲージはどうなった?



ABC同時押しで溜めるか、相手から
ダメージでゲージは増加するぞ。

前作同様、ダ
メージを受け
ると増加する。
新紅郎では任
意に増加させ
ることも可能。

鎧迫り合いと睨み合い



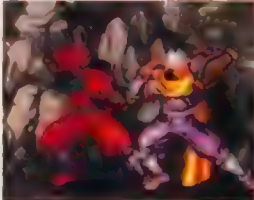
武器がぶつか
ると睨み合いや
鎧せり合いとな
り、押し負け
ると武器が飛
ばされたりす
る。

防御崩して投げじゃないの?



その名の通り、相手の防
御を崩すだけの技。突き
飛ばしと引っ張りの2種
類あり、崩した後に通常
技または必殺技を入れて
ダメージを与えられる。

見切り? 回り込み? なにそれ?



見切りとは遠距離でXボタンを押す
と攻撃を避ける動作をし、一瞬だけ
完全無敵状態になる。KOF'95の攻撃
避けと同じようなものだ。また、近
距離の場合は見切りではなく、攻撃
を避けつつ相手の背後に回り込む回
り込みという動作に変わる。回り込
み後は攻撃をすることも可能だ。

サムライ剣士12名ここに集う!!



過去を探るために
旅を続ける少年



新キャラの閑丸は番傘を使った攻撃が多いのが特徴。

修羅の緋雨閑丸は地上戦に長けているタイプのキャラクターとして設定されている。対して羅刹の緋雨静丸は空中戦に長けているトリッキーなタイプのキャラクターとして設定されている。主に使う武器は両タイプとも番傘だが、背中に背負っている刀で攻撃する技もあるぞ。

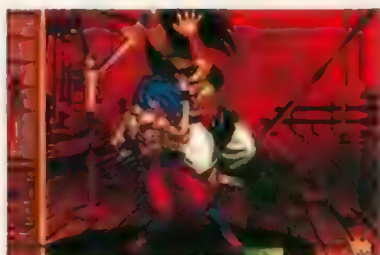
緋雨閑丸

緋雨閑丸ストーリー

(過去を探る少年)

記憶喪失の少年。覚えているのは、鈍い光が描く弧、朱色に染

まる視界、そして夢幻の技を使う「鬼」。自分の僅かな記憶を頼りに、「鬼」が過去を捜し出せる鍵だと思い、旅を続ける。



新キャラの破沙羅は鎖鎌のような武器で攻撃する。

修羅の首斬り破沙羅はビジュアル的に卑怯な攻撃を行うキャラクターとして設定されている。羅刹のほうはトリッキーな動きで相手を翻弄するタイプのキャラクターになっている。鎖鎌のようなもののおかげで通常技のリーチはかなり長い。おすすめなのが修羅の武器飛ばし必殺技。必見だぞ。



リムルル

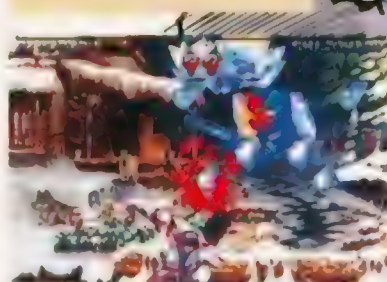
リムルルストーリー

(多感な氷の精)

ナコルルの妹で、ナコルルと同様に自然を愛する少女。姉の力には及ばないが巫女としての力を持っている。まだまだ、巫女としては未熟な彼女だが、自然を乱そうとする天草の存在には気が付き、天草を倒すために旅立つ。



巫女の力を持つ少女にして氷の妖精



リムルルは氷の精の力を使った攻撃が得意のキャラクターだ。

修羅のリムルルは平均的な攻撃力と動き(スピード)を持ったキャラクターに設定されている。羅刹のリムルルはビジュアル的に激しい攻撃が多いキャラクターとなっている。基本的には氷の精を武器(?)にした攻撃が多い。

首斬り破沙羅

蘇りし復讐鬼。鬼を探し今も彷徨。

首斬り破沙羅ストーリー

(愛する人への)

狂おしさから…) 王無月斬紅郎という「鬼」が行った無差別な殺人行為において、最愛の恋人と自分自身を殺されている。恋人を殺された恨みから、死

の淵から蘇り、「鬼」を殺すことだけが彼の目的である。彼の行く手を阻めば、「鬼」を殺すことしか判断できない彼によって屍と化すであろう……。

花院骸羅

骸羅の修羅は一撃必殺のわざが多いキャラクターとして設定されている。羅刹はその身体に似合わないがテクニカルな技を持つキャラクターとして設定されている。本当に坊主なのか？

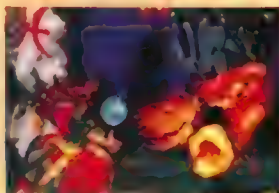


大きな数珠を使う骸羅。パワータイプか。

鬼に怒りがこみ上げ、破天荒坊主

天草四郎時貞

鬼の夢幻の力よ！
我が元へ集え！



前々作のラスボス、天草も復活だ。

修羅の天草は前々作の必殺技を踏襲し、新たな技が追加されたキャラクター。対して羅刹は前々作を踏襲し、新たなタイプに変更されたキャラクター。武器はガダマーの宝玉だ。

花院骸羅ストーリー

(天下一の暴れ坊主)
和仲の孫。ある日、和仲と大喧嘩をして寺を出たところ、「鬼」が人を斬るところを目撃してしまう。「鬼」の覇気と闘気は骸羅は受けるが、後から怒りが込み上げ、「鬼」を倒すことを決意する。

天草四郎時貞ストーリー

(神魔の落とし児)
自らを聖なる肉体へと高めるために、「魂の解放」と称し、下卑た人間を殺している。「鬼」の夢幻の力に目をつけた天草四郎時貞はその力を手に入れるが、為、「鬼」を殺しに行く。



修羅はママハがお供だ。

修羅は真サムライをベースに、新たな必殺技が追加されたキャラクター(お供は鷹)。羅刹は前々作までの技を踏襲し、新たなタイプに変更されたキャラクター(お供は狼のシクルウ)。

覇王丸ストーリー

(剛に生きる風来坊)
自らの剣技を磨きたいと思い、西に東に旅を続けていた。ある日、「鬼」に襲われた村の生き残りの子供と出会い、覇王丸は鬼を退治することを約束する。しかしその子供こそ、「鬼」の殺戮を止めた赤子の成長した姿であり、鬼の実子であったのだ。



心の中は侍魂。今日も元気に鬼退治

覇王丸

修羅は真サムライスピリッツをベースに、新たな必殺技が追加されたキャラクター。羅刹は真サムライスピリッツまでの技を踏襲し、新たなタイプに変更されている。



主人公の1人覇王丸。奥義 旋風裂斬だ。



爆炎龍 改が首切り破沙羅にヒット。

修羅は真サムライスピリッツをベースに、新たな必殺技が追加されたキャラクター。羅刹は真サムライスピリッツまでの技を踏襲し、新たなタイプに変更された。

ナコルルストーリー

(森羅万象を愛する娘)
大気はいつものように穏やかに、そして優しくナコルルを包んでいたが、巫女として成長を遂げているナコルルには僅かな空気の乱れに気が付いた。自然の調和を乱す存在がいる。「鬼」の異質な闘気や精神を救う為にナコルルは宝刀チチウシの守護鳥ママハハと彼女を守る狼シクルウと旅立つ。



自然を乱す鬼よ！
おしおきです

服部半蔵ストーリー

(闇に生きる影)
伊賀忍群最強の忍者。数年前に大量殺人を犯し、帯刀する侍を斬り殺す「鬼」についての調査と根源を断つことを任命される。しかし、服部半蔵には「鬼」の正体に薄々気が付いていた。旧知の知人ではないかと…

服部半蔵

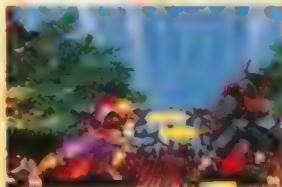


私は闇に隠れて忍ぶ影。鬼よ覚悟！



ガルフォード

アメリカン忍者!
FOR ジヤステイス



修羅には忍犬パピがお供につくぞ。

修羅は真サムライスピリッツをベースに、新たな必殺技が追加されたキャラクターで忍犬パピ(メス)がお供。羅刹は真サムライスピリッツまでの技を踏襲し、新たなタイプに変更された。

ガルフォードストーリー

(正義のアメリカン忍者)
愛犬パピ(シベリアンハスキーメス)と共に闘うアメリカン忍者。諸国を旅していたところ、過去に

於いて「鬼」が大量虐殺した村の生き残りに、「鬼を倒してくれ」と頼まれ、ガルフォードの正義の血が燃え、正義のために闘う。



千両狂死郎

千両狂死郎ストーリー

(究極の美への探求)
薙刀を使い、舞を完成させようと思う歌舞伎役者。「鬼」が人を斬り殺している所を見た狂死郎は、そ

私の舞、鬼に魅せてくれようか?

我の舞、鬼に魅せてくれようか?



服装もガラリと変わった千両狂死郎。

修羅の天草は真サムライスピリッツの必殺技を踏襲し、新たな技が追加されたキャラクター。対して羅刹は前々作を踏襲し、新たなタイプに変更されたキャラクター。武器はガダマーの宝玉だ。

橘右京ストーリー

(静なる鋭刃)
死病に犯される、居合斬りの達人。橘 右京の流派、神夢想一刀流の道場を帯刀する侍が鬼の標的となり、師匠及び門人が犠牲となってしまった。久しぶりに道場を訪ねた橘 右京は、散々たる道場の有様を見て、「鬼」壬無月斬紅郎を討つ為に旅に出る。

居合の斬りの達人、鬼を討つため旅立つ



修羅は真サムライスピリッツをベースに、新たな必殺技が追加されたキャラクターで空中戦に長ける。羅刹は真サムライスピリッツまでの技を踏襲し、新たなタイプに変更された。地上戦に長ける。



羅刹は飛び道具が撃てる橘 右京。

橘右京

牙神幻十郎ストーリー

(兇剣)
目的もなく旅を続ける。だが、霸王丸を殺す目的だけは変わらない。彼にとって、何事においても一番簡単に解決させる方法が、左手に握られた刀を振り下ろすことであり、殺すことに対しては罪悪感すらもない。「鬼」についても何も感情はもっていない。

修羅は真サムライスピリッツでの技を踏襲し、新たなタイプに変更されたキャラクター。羅刹は真サムライスピリッツでの通常技、必殺技をベースに、新たな必殺技が追加されたキャラクター。



霸王丸のライバルである幻十郎の光翼刀。

霸王丸を倒すそれが俺の目的だ

牙神幻十郎



イラストコンテスト募集!!

KOF'95で大盛況だったイラストコンテストをまたまた開催! 今回も前回同様カラーでハガキサイズが原則。2枚で1枚組や10枚で1組といったものも一応受け付けるが、できればハガキ1枚入魂で! 画材が色落ちしないように考えて。封筒に入れるとベスト!

今回も入賞者にはサタマガ編集部とSNKさんから豪華賞品が贈られるぞ。締切は11月30日(当日消印有効)だ!

セガサターン版 斬紅郎無双剣 プレゼントキャンペーン

SS版斬紅郎無双剣の発売を記念してのキャンペーンが実施されるぞ。ソフト同梱のアンケートハガキに必要事項を明記して下記の住所へ。ナコルル賞: ナコルル下敷き、関丸賞: オリジナルテレカ、カクラム賞: SS版KOF'96サンプル、これらが抽選で当たるのだ。

大阪府吹田市豊津町18番12号(株)エス・エヌ・ケイ「斬紅郎無双剣プレゼントキャンペーン」係





高い破壊能力に由来し、そ

BUSTER-GEARと名付け



特報!!
SPECIAL REPORT

HYPER DUEL

ハイパーデュエル

- 5,800円
- 11月22日発売
- 2人同時プレイあり
- 全年齢推奨

究極スクロールシューティング

シューティングゲームの雄、テクノソフトが、この冬新作攻勢を仕掛けてくる。まず先行するのが、この「ハイパーデュエル」だ。

これは、2年前に業務用として発売された同名作品のサターンへの移植となる。だが、タダの移植に止まらず、新たに描き起こされたオープニングムービーや、さまざまなパワーアップがなされたサ

ターンオリジナルモードの搭載、細かなオプション設定や、操作性の向上が図られている。

プレイヤーは、それぞれ特徴のある3種類の自機の中から1機を選択し敵との戦いに挑む。アイテムによるパワーアップはもちろん、武器の使い分けによる戦略や、複数設定されたボーナス得点など、熱くなれる要素が盛りだくさんだ。



時々と出現する敵キャラ、さまざまなトラップが仕込まれたステージの数々、巨大なボスの姿などなど、シューティングゲームとしての魅力が高敵にこれぞ熱くなれなきゃ男じゃないぜ!!



2種類のゲームモードを用意!!

アーケード

オリジナル



以前に発売されたアーケード版を完全移植したモード、ゲームのシステムはアーケード/オリジナルとも同じだ。



BGMのアレンジやグラフィックのクオリティアップ、などがなされている。左のアーケード版と見比べてみよう。



プレイヤー機のショットは、押しっぱなしにすることで前方連射ショット、連射することでホーミングショットと使い分けができる。

ラストウィンド

全世界的核戦争後の世界。シェルター「ノア」に残された一握りの人々は、生命維持システムの限界から、焼き尽くされた地上に生き抜く道を見出すしかなかった。数々の障害を乗り越え、彼らは復興を遂げ、独自の文化を持つに至った。数百年を経て、過去の忌まわしき記憶も

薄らいだころ、地核の内側からの侵攻者「ゴーン」が彼らを脅かした。文明を一からやり直したノア側と、地核の裏側で進化を続けてきたゴーンとでは、文明、戦力の差は歴然だったが、ノアには最後の望み「超戦士キョウ」と超戦闘体「野生の風」が残されていた……。



シューティングゲームの雄、テクノソフトが、この冬新作攻勢を仕掛けてくる。まず先行するのが、この「ハイパーデュエル」だ。



ハイパーデュエル

月地下基地最下層より、統合計画の手によって「機械群」が発見された。この異文明の創造物は、人類の手により新型戦艦として改良され、その高い殲滅能力から「バスターギア」という総称で呼ばれた……

これより1年間、この試作機「バスタ

ーギア」のテストは幾度となく繰り返された。そして、最終実験を目前に、試作機の開発に参加していた科学者の1人と数人のテロリストの手により0号機は強奪され、その姿を消してしまう。

莫大な力を秘めた新型戦艦を奪還すべく3機のバスターギアが飛び立った。

2タイプの形態を使い分けろ!!

プレイヤー機「バスターギア」は、戦闘機形態（ファイター）と、ロボット形態（アーマー）の2つの形態を取れる。それぞれの形態は攻撃ボタンを兼ねたボタンを押すことによって一瞬にして切り替わる。また、敵を倒すことでボマーゲージがたまり、ボタン両方押して、ゲージの分だけ強力なボマーショットが使えるのだ。

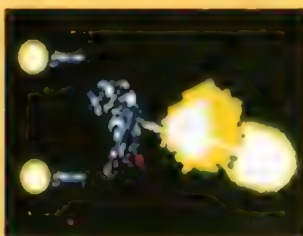
ファイター

アーマー

ショット



前方に拡散するワイドショットを発射する。スピードが速く、当たり判定が小さいという利点を持つ。パワーアップすると誘導ミサイルも発射される。

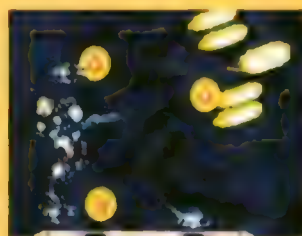


強力なビームライフルを連射する。高い攻撃力と、障害物に当たってもやられない利点を持つ。パワーアップ時には前方に強力なミサイルを発射する。

ボマーショット



バスターギアの上下に位置したオプションからあらゆる方向に弾が撃ち出されるオールレンジ攻撃。敵がたくさん出現した時に、非常に有効な攻撃だ。



自機の回りを回転するオプションから、前方に向かって強力な弾が発射される。アーマー形態の攻撃力の高さと相まって、ボス戦で真価を発揮するだろう。

ステージ途中でルートが分岐!!

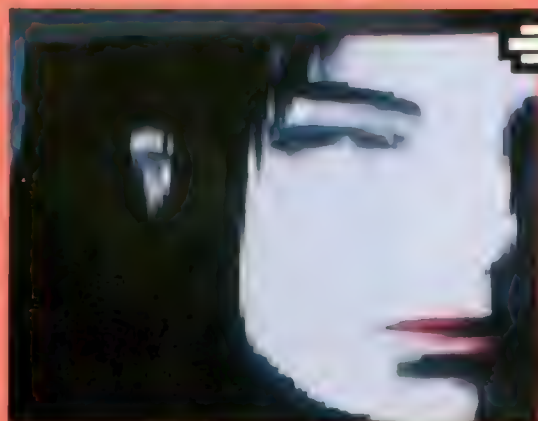
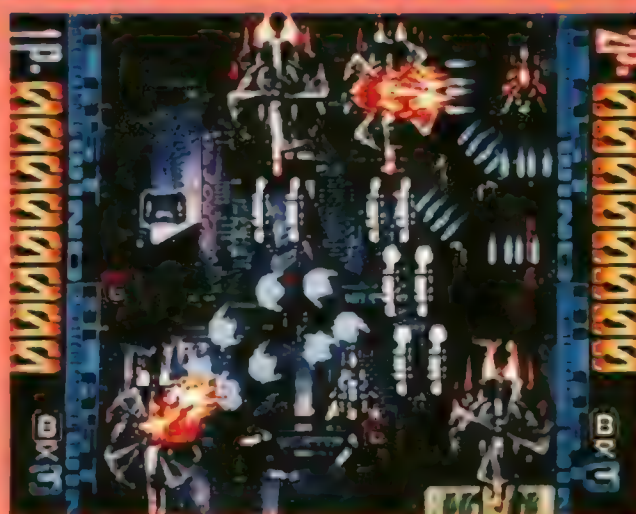
このゲームのルート分岐は今までのシステムとは違う。ステージ中に存在するスイッチやブロックを体当たりで押すことによって、2パターンのルートどちらかを選択することになるのだ。



超絶縦スクロールシューティング

そして、続いて投入される激熱シューティングが、この「ブラストウインド」だ。こちらはサターン用のオリジナルタイトルだが、元々アーケード版として企画されただけあって、そのクオリティはコンシューマ用のゲームをはるかに凌駕している。

システムは、2人同時プレイが可能な縦スクロールタイプ。アイテムによって4段階にパワーアップするショットとボムがメインの兵装だ。そのほかに「シールドボール」という兵器が装備可能。これは攻撃と防御に使用でき、このゲームの重要なポイントともなるアイテムだ。



特報!!
SPECIAL REPORT

- 5,800円
- 12月発売予定
- 2人同時プレイあり
- 全年齢推奨

ブラストウインド

熱いシューティングを生み続ける テクノソフト

インタビュー INTERVIEW

元祖はインペーターゲーム

編集部 (柴山) テクノソフトが考えるシューティングの魅力とは何でしょうか。
新井 その魅力を一言で言うならば「破壊の爽快感」です。敵弾を避けるか当たるか、やるかやられるか常に直面しながら進んでいくきわどい緊張感。その時、リアルタイムに視覚、聴覚から脳へ伝わる破壊の刺激と爽快感、運動神経を経由して指先へ伝えられるレスポンス、最終的に全面クリアした後の達成感。これらのループによって増幅される快感が、シューティングの醍醐味であると思います。

編集部 新井さんのシューティングゲームに対するこだわりをお聞かせください。

テクノソフトはこれまで数々の傑作シューティングゲームを輩出し、今後も優れた作品の制作にこだわり続ける。その熱い情熱を、ファンの1人でもあるライター柴山が、第二開発室の新井直介室長に伺った！

新井 シューティングの元祖は、「スペースインペーター」であると思います。その時代で可能なハードスペックを十分に生かし、その時代に求められるクオリティをキープし、そして、時代のプレイヤーを満足させること。それを実現したものがインペーターであったと思います。「サンダーフォース」(以下TF)シリーズはパソコンで一作目をリリースして以来、この3本柱を守りつつ進化してきたゲームです。シューティングとしての絶対的な基準があるのではなく、その時代に合わせて最も敏感に変化していくジャンルがシューティングなのではないでしょうか。ひと口にシューティングと言ってもTFのようなスクロールタイプもあれば、「スティールダム」のような3Dタイプもあります。TFには基本路線がありますが、新作には別に目指すものがあるわけです。しかしシューティングとしての基本的な考え方は変わりません。これからも常に時代の最先端でアンテナを張り、その時代で本当に楽しめるシューティン

優れたシステムはプレイヤーの目を持つクリエイターの感性から生み出されるものだと思いますが、純粋な一般プレイヤーの方のご意見も重要なものであると考えます。ぜひ、聞かせてください。

編集部 今回それぞれのタイトルを開発するにあたっては、どれだけの労力を投入されたのでしょうか。

新井 「ハイパーデュエル」に関しては十数名のスタッフで開発しました。サターン自体の制作期間は数カ月ですが、元となったアーケード版ではオリジナルボードの設計段階から企画を始めていましたので、相当の時間をかけています。また、「プラストウィンド」はまだ開発途中なのですが、「ハイパーデュエル」に近い状況になるでしょう。

編集部 今まで発売したシューティングの中で、新井さんが気に入ってらっしゃるのはどの作品ですか。

新井 あくまでも個人的な意見としてですが、粗は目立つものの、ゲーム性の面でTFⅢが一番好きです。しかし世界観や音響面でパーフェクトに近かったエレメンタルマスターも捨て難く、TFⅡと首位

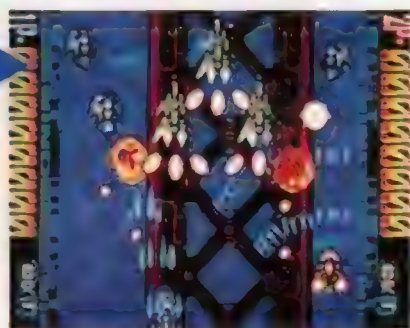
食し、中絶の環境ともなうテクノシュー「プラストウィンド」シリーズのルート分岐システムなど斬新なアイデアに驚かされる。



グを創っていきたいと思います。

編集部 では、今回発売される「ハイパーデュエル」と「プラストウィンド」にはそれぞれどんな特徴がありますか。

新井 「ハイパーデュエル」の特徴は、やはり戦略性ではないかと思います。3種類ある機体はそれぞれに攻略の仕方があり、また、人によって様々なステージ・ボス攻略ができるシステムです。さらに、点数稼げに関するシステム要素もいっぱい詰まっています。マニアの方達にも喜んでプレイしてもらえるのではないかと思います。後は、オープニングムービーをはじめとするハイセンスなデモを、ぜひ見ていただきたいです。「プラストウィンド」については、開発中ということですが、聞くことが少ないのですが、独自の神秘的な世界観を軸に、ショットの撃ち分け・ステージのスイッチ分岐等の、縦シュー



開発時の熱い情熱がシューティング「ハイパーデュエル」に反映されている。ロボットの戦闘に変わる「プラストウィンド」は、メカニックファン必見!

ティングでは珍しい戦略性です。そういった意味で、同じ戦略性でもハイパーデュエルとは異なります。

開発はプレイヤーの視点で

編集部 これらの特徴あるシステムはどのように発想されているのですか。

新井 いや、発想するためのノウハウがあれば逆に教えていただきたい(笑)。まあ、過去のタイトルではどうだったかというと、これまではゲームデザイナーが1人のプレイヤーとして考えた「こうなったらいいな」「こうしたいな」という要素をプログラマーへ委託し、実際の形にして、それをたたき台にスタッフ全員で煮詰めていくことが多かった。ただ、サターン版「サンダーフォース」のシステムは、ユーザーの皆様のご意見も盛り込んでいきたいと考えています。

スター」は、シナリオ自体完結しておりますし、ゲームシステムはかなり改善の余地がありますので、続編という位置づけの制作は現状考えていません。

編集部 今後もシューティングゲームにこだわっていかれるのでしょうか。

新井 ニーズの波に合わせてこれまで色々なジャンルに挑戦してきましたが、今後もシューティングは作り続けていきます。また、シューティング以外にも作りたいものは山ほどありますので、ぜひとも皆さんのリクエストをお寄せください。

争いをしている、といったところです。スタッフの中ではTFⅣがダントツという者、格闘シューティングの「スティールダム」が旬だと譲らない者、今回の「ハイパーデュエル」の兵器が最高という者、さまざまですね(笑)。

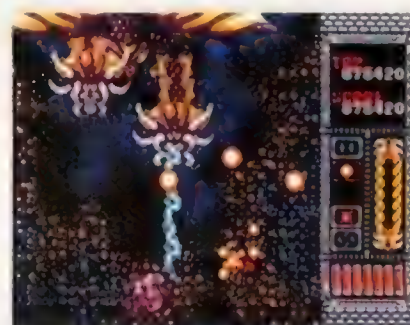
これからのテクノソフトは

編集部 サターン版「サンダーフォース」など、今後もシューティングラインナップは続きますか。その構想は?

新井 次期TFシリーズについては、ユーザーの皆様からの意見を多数頂戴しているので、大枠は決まりかけているところですが、細部はまだ企画を練っている段階です。また、広義のシューティングとしては、「スティールダム」に続く格闘シューティングの新作を構想中です。

編集部 最後に個人的な質問なのですが、「ヘルツォーク・ツヴァイ」や「エレメンタルマスター」の続編の予定は。

新井 半ば個人的な回答ですが(笑)、以前「ヘルツォーク・ドライ」の企画を考えたことがあり、できれば実現させたいタイトルの1つですね。「エレメンタルマ



ファンタジー的な世界観を前面に打ち出したメカドライブソフト「エレメンタルマスター」テクノソフトのノウハウが生かされた完成度の高い作品

SEGA

SATURN PRESS!

**NEW
RELEASE
TITLE**



最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

最新タイトル続々登場。今から要チェック!

- P70スーパーバズルファイターII X
- P70クレイジーイワン
- P71ゼロヨンチャンプDooZy-J Type-R
- P71NIGHTRUTH"Maria"
- P71ブラドルDISC Vol.5 データ編
レースクイーンF
- P723Dベースボール〜ザ・メジャー
- P72NHL パワープレイ'96
- P73太閤立志伝III
- P73水滸伝・天命の誓い
- P74天城紫苑
- P74スペースインベーダー(仮)
- P75NFLクォーターバッククラブ'97
- P75アイアンマン/XO
- P76上海Great Moments

今号も、じっくり遊べる秀作ぞろい。
秋の新作大集合だ!

- P77 ...Jewels of Oracle オラクルの宝石
- P78セクシーパロディウス
- P80風水先生
- P82シェルショック
- P84M〜君を伝えて〜
- P86ワールドシリーズベースボールII
- P88ぎゅわんぶらあ自己中心派
TOKYO MAHJONGLAND
- P90バップ・ブリーダー
- P92ズープ
- P93エターナルメロディ
- P94麻雀大会II Special
- P95本格4人打ち 芸能人対局麻雀
THE われめDEボン
- P96西暦1999 ファラオの復活

**COMING
SOON
SOFT**

**発売直前の
セガサターンソフトを
大紹介!!**

- P133ディスクワールド
- P134戦国ブレード
- P135TRY RUSY DEPPY
- P136皇龍三國演義





スーパーパズルファイターⅨ 80

●カプコン●12月発売予定●5,800円●パズル●全年齢推奨

カプコンの落ちゲーはひと味違う。同じ色のジェムを集めて攻撃だ。

スーパーコンボでフィニッシュを決める!

カプコンの人気キャラ8人がパズルで対戦する「スーパーパズルファイターⅨ」がサターンに登場。アーケードモードはもちろん完全移植。友達との熱い戦いがとことんできるVSモードにサターン版オリジナルのストーリーパズルモードもあるぞ。



© CAPCOM CO., LTD.

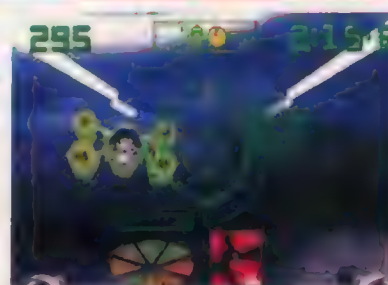
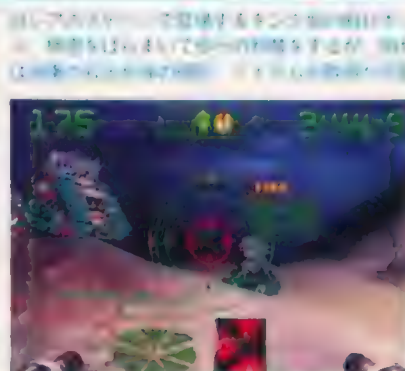
クレイジーイワン 80

●ソフタバエンタテインメント●12月発売予定●5,600円●3Dシューティング●全年齢推奨

ロシア製の戦闘メカに乗って異星人メカと前線基地を破壊するのだ。

3Dロボットシューティング

シグノシス社の新作は3Dロボットシューティング。プレイヤーは軍人イワンになって、装甲歩行型兵器・クレイジーイワンに搭乗。5つのステージ（ロシア、中東、フランス、アメリカ、日本）の敵を撃破しよう。本格ロボットアクションは一見の価値あり。



シグノシス社、開発した本作は、ロシア製の戦闘メカに乗って異星人メカと前線基地を破壊するのだ。

シグノシス社、開発した本作は、ロシア製の戦闘メカに乗って異星人メカと前線基地を破壊するのだ。

シグノシス社、開発した本作は、ロシア製の戦闘メカに乗って異星人メカと前線基地を破壊するのだ。

45

さまざまな要素がてんこ盛りのこのゲーム。開発は着々と進行中だ。

[illegible][illegible]

独立した1本のソフトとしても、十分に楽しめるほど質の高いミニゲーム。好評のRPGはなんと3種類！今回は従来のアルバイトに加え、パートナーイベントとしても発生するのだ。他にもクイズやアクションゲームなどバラエティに富んだゲームが遊べるぞ。

RPGのタイトルは“インディアの秘宝”、“浮
天楼に響く銃声”、“ゴーストブレイカー
ズ”。クリア後も継続プレイできるそ

60



時代はデジタル! これで君もレースクイーン!!

A photograph of a woman with long dark hair, wearing a black tank top with "KAMOMI SERVICE RACING TEAM" printed on it. She is standing next to a tall, narrow banner that has Japanese text on it. The banner includes the word "カモミ" at the top and lists several names below it.



... (faint vertical text) ...



... (faint text) ...

71

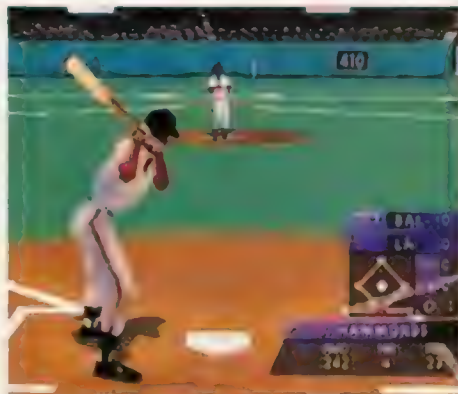
NEW!

3Dベースボール~ザ・メジャー 80

●BMGビクター・クリスタル・ダイナミクス●12月20日発売●5,800円●スポーツ●全年齢推奨

メジャーリーグの興奮
を3Dで完全再現。ぜ
ひ大画面で楽しみたい。

'96年度メジャーリーガー700人が、すべて実名で登場する本格ベースボールゲーム。球場、選手はフルポリゴンで表現されており、野茂選手をはじめフォームに特徴のある有名選手50人に関しては、モーションキャプチャーによりそのフォームを再現。現役スポーツアナによる軽快な実況中継(英語)と、滑らかなカメラワークは、まさに本場の試合そのままだ。



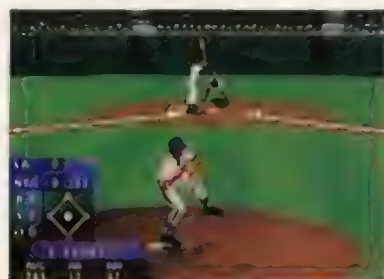
野茂英雄のフォームをモーションキャプチャーで再現。滑らかなカメラワークで、本場の試合そのままだ。

総勢700名のメジャーリーガーが実名登場

メジャーリーグ選手協会のライセンスを受け、メジャーリーグの28球団でプレイ可能。各チームから25人ずつ、合計700名の選手が実名で登場する。1試合のみのエキシビジョン戦。ワールドシリーズ制覇を目指すペナントレース。オールスター戦の3つが楽しめるぞ。



選手のラインナップはこの内蔵データベースとして収録されている。今年大活躍の野茂の姿もある。



直感的な操作が嬉しい。シンプルながら、Xボタンでいつでも好きな視点に切り換え可能。

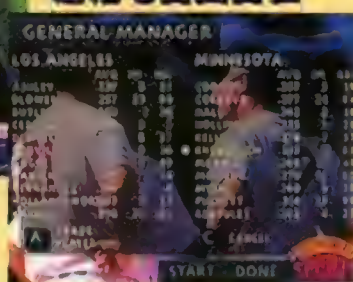
なめらかなズーム
＆モーション

滑らかなカメラワークで、本場の試合そのままだ。



試合日程や選手の起用も自由自在。

試合日程や選手の起用も自由自在



©1996 Crystal Dynamics ©MLBP

NEW!

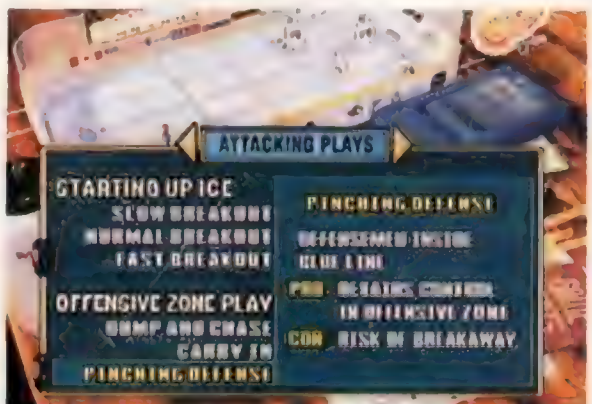
NHLパワープレイ'96

●ヴァージン インタラクティブ●11月発売予定●5,800円●スポーツ●全年齢推奨

80

スポーツというより、
まさに格闘技。氷上の
肉弾戦を制するのだ。

NFLの認可を受け、リーグ、選手が実名の本格派アイスホッケーゲームがサターンに登場。モーションキャプチャーの採用で、選手の動きは非常にリアル。さらに、ダイナミックに変化するカメラアングルによって、迫力のぶつかり合いを余すところなく再現。エキシビジョン、シーズン、プレイオフ、その他多彩なゲームモードが用意されており、最大6人までの対戦プレイを楽しむことができる。



細かい設定が可能な作戦選択画面。開いているチームは、ゴールを除く全員が攻撃するフォーメーション。



©1996 Virgin interactive Entertainment, Inc. and RADICAL ENTERTAINMENT Ltd

NHL® is a registered trademark and Powerplay is a trademark of the National Hockey League. ©1996 NHL Officially licensed product of the National Hockey League. Officially licensed product of the National Hockey League Players' Association. Copyright NHL PA 1996. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.



太閤立志伝II

●光栄●11月29日発売●7,800円●シミュレーション●全年齢推奨

70

大河ドラマもいよいよ秀吉の天下。このゲームで君も天下を取ろう。

足軽から身を起し、信長の元で活躍。ついには天下を治める関白の地位についた木下藤吉郎（豊臣秀吉）の人生を体験できるシミュレーションゲーム。最初は、足軽頭という低い身分からスタート。定期的に行われる「評定」で受けた命令をこなすことで信長の信頼

度と身分を上げていくのだ。身分が上がれば一国一城の主となる。与えられた家臣に命令して、勢力の拡大をはかろう。信長が全国統一を達成するとゲームは終了するが、謀反によって倒れると、最も身分の高い家臣が後継者となる。秀吉が謀反を起こすことも可能だ。



木下藤吉郎、信長に命じられて、大坂の陣で戦っている様子。



信長に命じられて、大坂の陣で戦っている様子。



©1996 KOEI CO.,LTD.



大坂の陣で戦っている様子。



大坂の陣で戦っている様子。

水滸伝・天命の誓い

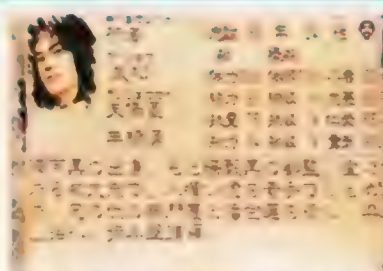
●光栄●12月発売予定●5,800円●シミュレーション●全年齢推奨

00

梁山泊の盟主となり、豪傑たちを指揮し、仇敵・高俅を倒せ!

舞台は12世紀の北宋末期。108人の豪傑たちの活躍を描いた、中国の伝奇小説「水滸伝」を題材にした戦略シミュレーションゲーム。プレイヤーは豹子頭 林冲、九紋竜 史進、花和尚 魯智深など、10人の好漢の中から1人を選び、気に入った土地に要塞を構え、人

材を集め、高俅の打倒を目指す。登場人物は255人にも及ぶ。個性あふれる人物たちを「無頼漢」としていかに仲間に加え、活躍させるかが、プレイヤーの腕の見せどころだ。シナリオは4本あり、好漢ごとにエンディングのムービーが用意されている。



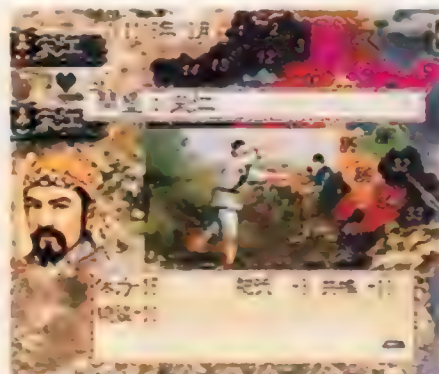
梁山泊の盟主となり、豪傑たちを指揮し、仇敵・高俅を倒せ!



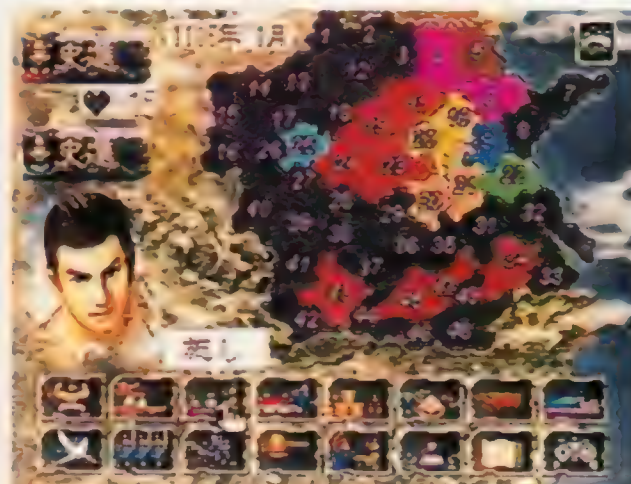
梁山泊の盟主となり、豪傑たちを指揮し、仇敵・高俅を倒せ!



梁山泊の盟主となり、豪傑たちを指揮し、仇敵・高俅を倒せ!



梁山泊の盟主となり、豪傑たちを指揮し、仇敵・高俅を倒せ!



梁山泊の盟主となり、豪傑たちを指揮し、仇敵・高俅を倒せ!

©1996 KOEI CO.,LTD.



天城紫苑

●CLIP HOUSE●17年発売予定●8,888円●アドベンチャー●11歳以上推奨

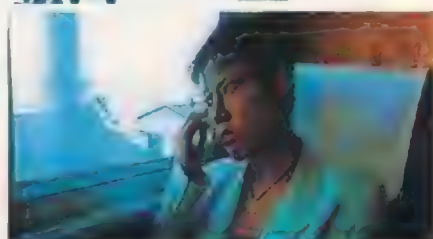
90

主演の松本コシータ
直筆による絵画も作中
でお目にかかれます。

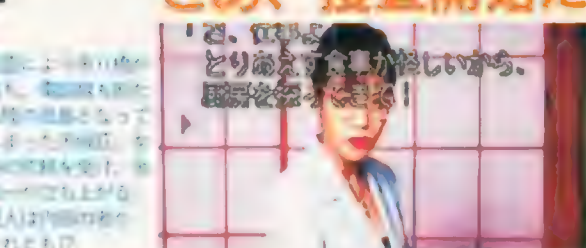
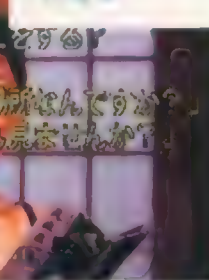
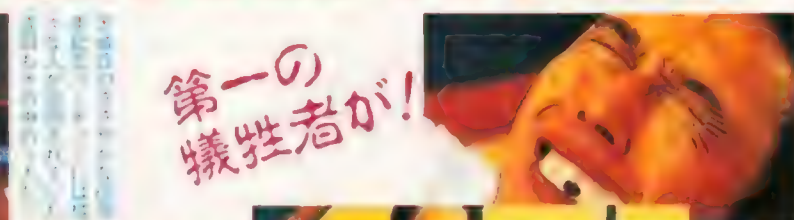
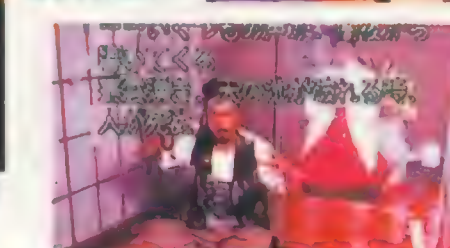
はたして君はこの難事件を解き明かすことができるのか……

伊豆の山荘で起こった殺人事件。そのとき居合わせた女名探偵と君は……。実写映像とムービーをふんだんに用いた推理小説仕立てのアドベンチャーが登場。シナリオは作家、羅門祐人氏の手によるもの。劇中では様々な分岐が起こり、それ次第では事件の内容も変わってくるマルチストーリーだ。

金田一二三



「金田一二三」シリーズは、推理小説の巨匠、横溝 光史氏の作品を原作とした。本作は、その中でも、最も有名な作品の一つである「金田一 37 歳の事件」をモチーフとしている。



© 1997 CLIP HOUSE © 1997 グレート兄弟社

スペースインベーダー

●タイトー●12月発売予定●3,980円●シューティング●全年齢推奨

70

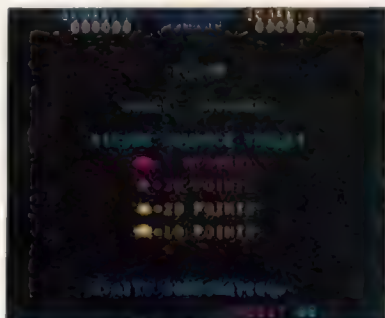
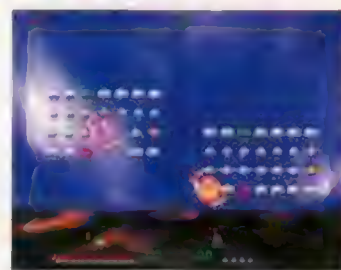
ビコーン、ビコーンと
いうビーム発射のSE
まですべてが懐かしい。

かつて社会的ブームにもなった「インベーダーゲーム」がサターンで復活！ ビームを発射する砲台を操作し、上から降りてくるインベーダーを撃って消すだけのわかりやすいルール。インベーダーの数が減るにつれ、降りるスピードが次第に速くなっていく。業務用で有効だったウラ技的要素も、そのまま再現されているぞ。

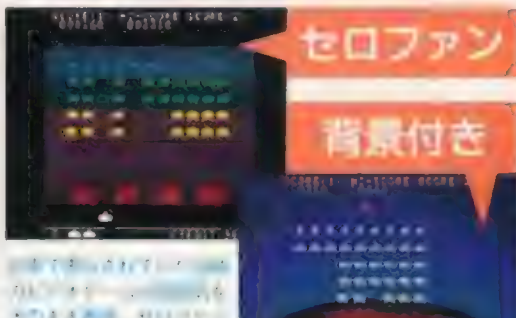


2P対戦もできる！

新たに加わった対戦モードでは、アレンジされたインベーダーが登場する。1ラインすべてを消せば、相手にインベーダーを送ることが可能。また、画面上部は相手のフィールドとつながっていて、直に相手を狙うこともできるぞ。



「スペースインベーダー」は、1977年に発売された、アーケードゲーム。本作は、その中でも、最も有名な作品の一つである「スペースインベーダー」をモチーフとしている。



「スペースインベーダー」は、1977年に発売された、アーケードゲーム。本作は、その中でも、最も有名な作品の一つである「スペースインベーダー」をモチーフとしている。

特定のインベーダーを倒すと……

- | | |
|--|--|
|
グリーン
このインベーダーがいる横一列を一掃することが可能。 |
レッド
敵と味方のフィールドのインベーダーが2段下がる。 |
|
イエロー
相手フィールドのインベーダーが1段下がるアイテム。 |
UFO
相手フィールドのインベーダーが3段下がる。 |

© TAITO CORP. 1996



NEW! NFLクォーターバッククラブ'97

●アクレイトジャパン●11月22日発売●5,800円●スポーツ●全年齢推奨

95

マルチタップ対応により最大12人ものプレイヤーで楽しめます。

アメリカで人気の高い3大スポーツの1つに数えられるアメフト。そのプロリーグであるNFLの選手が全て実名で登場。本場の迫力を再現した本シリーズが、最新データを搭載してのリニューアル。さらに、今度のNFLはチーム間での選手のトレードが可能になっている。ひいきの選手ばかりを集めて、自分だけのドリームチームを作ることができるのだ。



シーズンを勝ち抜き、目指すは栄光のスーパーボウル! ゲーム中の視点は8種類から選べるぞ



タッチダウン! 試合終了! 勝利! 敗北! 試合結果! 選手データ! 各種メニュー! すべてがリアルに再現!



おのれがリーダーになるぞ!



オフenseやディフェンスのスタイルで、展開は有利にも不利にもなる。チーム固有のランニングプレーやパスプレーもあり、うれしいところ。

© The NFL Quarterback Club is a trademark of the Football League. © 1996 Players Inc. Cover Photography © Sam Stone/NFL Photos, Louis DeLuca/NFL Photos. © 1996 Acclaim Entertainment, Inc.

NEW! アイアンマン/XO

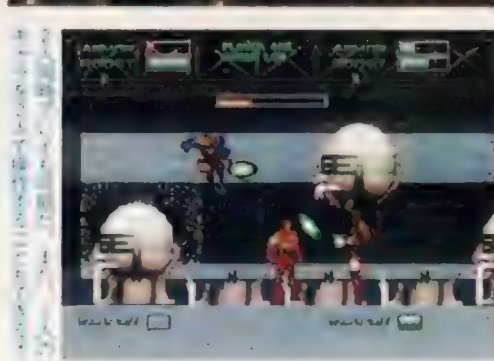
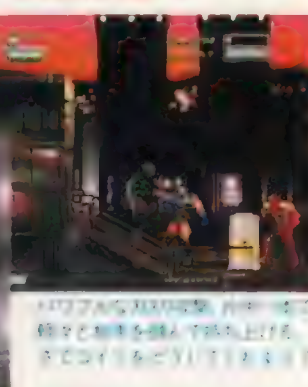
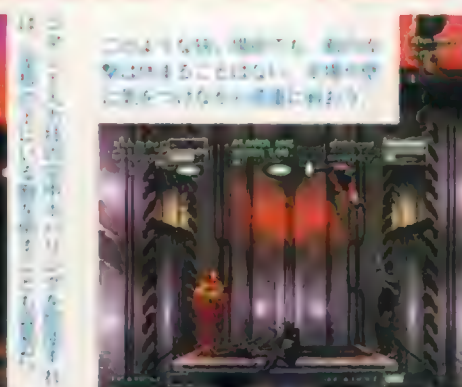
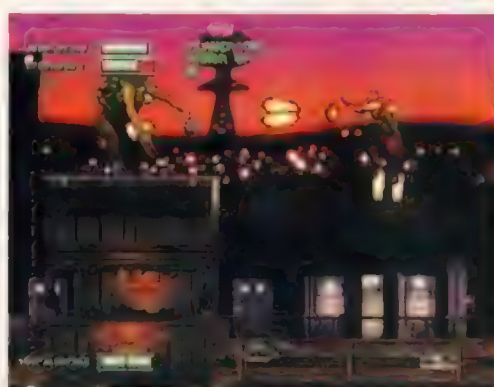
●アクレイトジャパン●11月22日発売●5,800円●アクション●全年齢推奨

95

3Dレンダリングで表現されたアイコミヒーロー達が活躍するぞ。

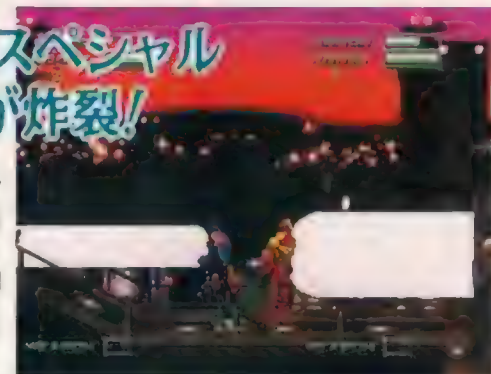
悪の手からコスミックキューブを取り戻し、世界滅亡を防げ!

アメリカの人気コミックスから飛び出した2大ヒーローが、悪の組織を相手に大暴れ。世界を破壊に追いやる力を持つ『コスミック・キューブ』をめぐり、アイアンマンとXOが全7ミッション、20ステージを駆け抜ける。独特のサイバネティックな世界観が魅力の、横スクロールアクションだ。



超強力なスペシャルウェポンが炸裂!

ハデな極太ビームが画面を覆う! どうやらこの特殊攻撃の秘密は下に表示されているゲージと関係がありそうだ。コマンド入力技かも!?



© 1996 Marvel Characters, Inc. X-O Manowar TM & © 1996 Acclaim Comic, Inc. Developed by Realtime. © 1996 Acclaim Entertainment, Inc.



上海 Great Moments

●サンソフト●11月15日発売●6,500円●パズル●全年齢推奨

100

センスあふれる愉快な映像のみならず、テーマに合った曲もグッド。

特定のルールに従い、同じ柄の牌を見つけて消してゆく上海が、装いも新たに帰って来た。モーフィングやビデオクリップを駆使した牌の演出はユーモアにあふれ、見ているだけでも楽しめる。また、初めて上海を遊ぶ人にもわかりやすい音声による解説もあるぞ。



牌の図面は8種類



チャオ先生の解説を聞いてレッツ・上海!!



ムービーで上海のイロハを教えてくれるチャオ先生。ゲーム中も困った時に彼女に聞けば、的確なヒントをもらえる。これなら手詰まりも恐くないぞ。



充実のオプション機能



プレイヤーのスコアや、ゲーム中の様々なデータを記録し、次回プレイ時に読み込むことができます。



2P対戦も可能

Activision and Shanghai are registered trademarks, and Shanghai:Great Moments is a trademark, of Activision inc. ©1996 Activision, Inc. All rights reserved.

新作ハミダシ情報

ブラドルDISC 特別編 コスプレイアーズ

●SADA SOFT●デジタル写真集

いまやコミケなどでは欠かせない存在となったコスプレ。今度の「ブラドルDISC」は、そんな女の子のコスプレ姿が収録された特別編だ。写真はコスバやコミケをはじめ、私生活や衣装の制作風景など、400〜500点とボリューム満点。トゥルーモーションのムービーやミニゲームも楽しめるぞ。



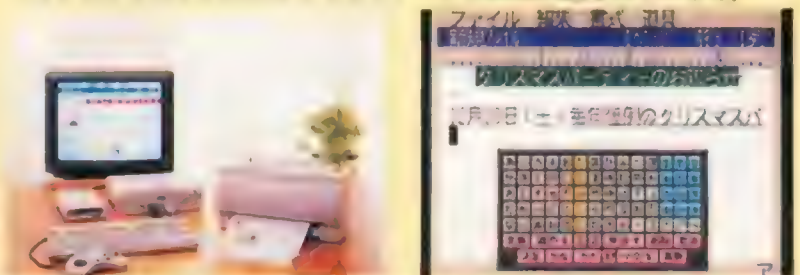
AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスク・シリーズ

●セガ/オープンブック9003●オプション

熱帯魚飼育シミュレーション、「AQUAZONE」の、オプションディスクが発売される。このディスクは、基本ディスクにはない魚や水草、アクセサリ、薬などの追加データを収録。よりオリジナリティあふれる水槽を作ることが可能となる。11月22日にVol.1〜5が各2,000円で同時発売になるぞ。



光栄から「セガサターン用ワープロセット」が29,800円(特別価格)で11月22日に発売される。ワープロソフトは、パソコンの「EG WORD」をサターン用にコンパットしたもの。これにカラーバブルジェットプリンタ(BJC-210C)と接続用インターフェイスが同梱される。記憶装置は本体メモリーはもちろん、パワーメモリーやフロッピーディスクにも対応。入力にはキーボード、パッドのどちらでもOKだ。クリップアートも400点用意されているぞ。



セガサターンキーボード、セガサターンフロッピーディスクドライブは別売りです。



オラクルの宝石

Levels of the Oracle

SUNSOFT SEGA SATURN PRESS!

完成度
100%

メーカーから一言

オラクルの忠告を実行し、24個のバズルを自力でクリアした人だけが、真のエンディングを見ることができます。難しいものもありますが、時間制限はありませんので、どっぷりとこのミステリアスな世界に浸って、心ゆくまでバズルを楽しみましょう。

●サンソフト●10月18日発売●5,980円●PUZ(パズルアドベンチャー)
●全年齢推奨●1人プレイのみ

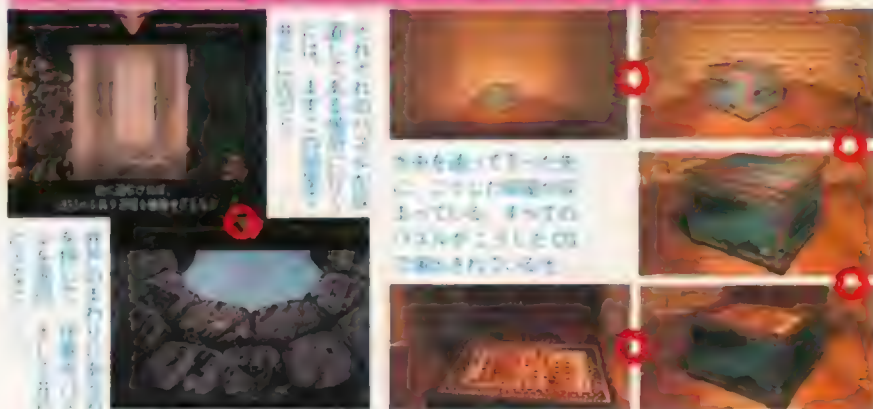
貴殿は果てなる教訓を有する者か?

このページを開いた瞬間、思わず「夢見館」や「MYST」タイプのアドベンチャーかと勘繰られてしまいそうだが、それはあくまでも見た目だけの話。この作品の実態は、ルールも形態も異なるバズルを取り揃えたゲームなのである。これらは大きく分けて6つのテーマ(ジャンル)があり、それぞれに4種類用意

されている。つまり、計24種類ものバズルが楽しめるというわけだ。

ちなみにゲーム中でのバズル選択は、方向ボタンで古代遺跡ふうの建造物内部を歩くという演出で、先ほど引き合いに出した「夢見館」のように移動シーンがすべてCG動画で表現されているぞ。

アドベンチャー仕立ての映像演出



タントラムの館

行政と平等をテーマとした館。倉庫番っぽいものや、パネルの並び方の法則を推理するもの、駒をある条件のもとに移動させるものなどがある。



これは、画面上にある12個の道具を、閉鎖のあるものとして6組揃えるバズル。案外わかりにくい。

これは一定ルールのもとに玉を動かして(消して)いき、最終的に玉を1つだけにすればクリア。

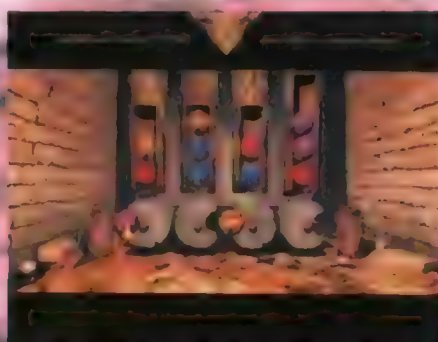
カビの館

交渉、記録がテーマの館。16バズルの変形版のようなもの、12本のパイプ内の水量を均等にするものなど。また、他でパーツを揃えないとできないバズルもある。

カウサラムの館

企画、設計、管理がテーマの館。並んでいるパネルの縦、横の合計数値が同じになるようにするものなど、数学的なバズルが主体である。

左に描かれているヒントをもとに、右に並べた6つの図柄の数値を推理する。



下にある回転台でボールを入れ替え、管の中に同色を揃えるバズル。左右の端の空間をうまく使おう。

クリダの館

発明、想像、発展がテーマ。パネルの図柄を揃えるもの、盤上に表示された数字のぶんだけコンパスを進めてゴールをめざすものなどがある。



左右に置いてあるブロックを、中央のパネルに隙間なく並べる。ブロックを回転させていろいろ試そう。

パウラの館

協調、統合、調和がテーマの館。正8面体に刻まれた迷路を進むもの、3×3のパネルに描かれた馬の色を揃えるものなどがある。

サストラム

論理、科学、理解がテーマの館。初期状態はすべて裏返しになっているジグソーパズルや、6つの皿に一定条件で玉を載せるものなどがある。

箱をバーで移動させ、右下の箱には星の旗、左下の箱には太陽の旗を入れていく。



6つの館に
設置された
テーマ別のバズルは
全24種類



風水先生

FENG-SHUI MASTER

完成度
100%

メーカーから一言

この年最大の掘り出し物です。サターンで初めての完全3D都市シミュレーションゲーム。「風水先生」が「ついに登場! リアルタイムフルポリゴンの異色世界。「風水先生」の新しく奇妙な世界に、あなたもハマルことうけあいです。どうぞお楽しみ。に

●ハムレット●11月15日発売予定●5,800円
●都市育成シミュレーション

荒俣宏先生(「風水先生」監修) 直撃インタビュー

先日、都内の撮影スタジオで行われた『風水先生』のTVCF撮り。その現場で、ゲームの監修を手掛けられた荒俣宏先生にお話をうかがった。

編集部(以後編): 本日はお忙しいところをありがとうございます。さっそくですが、先生は今回のゲーム制作に、どのような形で参加されたのでしょうか?

荒俣: そうですね、風水の基本的な概念と、東京の街を風水的にどう見ていくか、というような部分ですね。そういった基本的なポイントを基にしながら、伊藤ガビン君が実際にゲームに仕立てていったと、そういう感じです。

編: これまで風水が本やTVなどのメディアで紹介されることはあっても、ゲームにしたのは初めての試みではないかと思うんですが、風水の考え方をゲームにするにあたって、難しかった点などはありますか?

荒俣: ゲームっていうのは普通、盛り上がりがあって、困難を乗り越えて、そして最終的には到達点に着地していく。そういう、目的とプロセスがはっきりしていないと面白くないと思うんですが、風水というのは「いい状態」にあるものは放っておけばいいんで、わざわざ悪くする必要はない。だから、ゲームのプロセスを組むときには非常に苦労しました。風水で一番重要なのは、どういうのいい状態なのかということをお教えることで、そのためには理想的なモデルを示してやらないといけない。ファッションなんかと同じで「ほら、これがいいファッションなんだよ。それに比べてあなたは」という手法になるんです。でも、

ファッションだとモデルがきれいだったりデザインが変わったりしてるから、それを見ただけで相手のリアクションがあるんですけど、風水だと理想的な「気持ちのいい、幸福な状態」を示してあげるのって難しいんですよ。それで、今回はまずバットマンの舞台のゴッサムシティのように「とんでもなくひどい状態」を見せてあげて、それを我々の住んでいる普通の街に

していくには風水によってどこをどう変えていけばいいのかっていう流れを作ることにしたんです。これまで、いい状態を作る風水っていうのは随分やってきたけど、悪くするのっていうのは難しいですね。ゲームの最初の状態で見ただけで「こんな街には住みたくないな」というような悪い街を作らないといけなかった伊藤ガビンくんは大変だったと思いますよ。

プロフィール ●荒俣宏 / あらまたひろし 作家にして、国内での風水研究の第一人者。最近では雑誌「ポスターランド」の監修も手掛けている。代表作として「帝都物語」はあまりにも有名だが、この作品の中でも風水の考え方が取り入れられている。

陰陽五行とは



風水的に理想的な街は、ただ見ているだけでも自然で、気持ちがいい「風水先生」では、この気持ちのいい街づくりが、都市の発展につながる。

風水の起源ともいえる陰陽五行。その発想は、思っているほど難しいものではない。ここで、簡単に解説していこう。

風水が中国の陰陽五行に端を発する地相占術だというのは、前号でもお伝えした通り。風水というと古くから伝わっているものと思われがちだが、実はこの言葉が生まれてからせいぜい500年。日本国内では、江戸時代になってから入ってきた考え方で、それ以前は陰陽五行に基づいて行われていたさまざまな占術がこの時代に「風水

として統一された学問に転じたものだと言われる。それでは、陰陽五行とは何だろうか?

右の図は、陰陽五行の考え方を簡単に表した「五行相関図」と呼ばれるものだ。見てわかるとおり、水・木・火・土・金の5つの属性が、互いに影響を与えあっている。このうち、木と火、土と金のように隣り合う2つを「相生★そうし



これが「五行相関図」。円を描いている矢印は相生関係を示し、星型に引かれた矢印は相克関係を示している。こうして見ると、風水先生インタビューにもある通り、風水の考え方は、自然の法則に基づいていることがよくわかる。



小津安二郎の映画のような平和な状態がこのゲームのエンディング

編：このゲームで初めて風水に触れるユーザーも多いと思うのですが、風水というものについて簡単に説明願えますか？

荒俣：もともとは「陰陽五行」といって、「五行」という中国で考えられたシステムがベースになっています。色や方位、東西南北それぞれに棲む聖獣（シンボル）であり、それはまた同時にコンパスや暦にもなっているというもので、これを突き詰めていくと結婚の相性までつながっていくという、連想的なシステムになっているんです。もう一方では、土地を占うものですから、山とか川とかの配置も基本になるんですが、それ以外にも東西南北にどんなものが配置されるのが理想的な状態なのかという考え方があって、例えば建物の北に道路があるのはよくないとされている。別に難しい理屈じゃ



建物の内装をみる「インテリア風水」も盛り込まれる予定だったが、スタート地点のキャンピングカーの中に、その名残りを確認することができる。

なくて、建物の北側にはいつまでも雪が残ったり北風が強かったりするんで、そういうところに道路があるのは気分がよくないってことなんです。逆に、風をブロックする山や森があるのがいいというイメージが凝縮されて、風水でのモデルのひとつになっていくわけです。最近日本で流行っている、いわゆる「インテリア風水」なんかも、基本はこれと全く同じです。今回のゲームにも組み込みたかったんですけど、システムやデータが大きくなりすぎるっていう理由でカットされてますけど（笑）。

編：最後になりますが、このゲームのプレイヤーのみなさんにメッセージをお願いします。

荒俣：風水でゲームに勝つっていうのは、相手を倒すとかカタルシスを得るとか、そんな大袈裟なことではなくて、夜が明けて、朝飯にご飯を食べて味噌汁をすすっているっていうような、いつもと変わらない平凡だけど幸福な状態を迎えるってことなんです。小津安二郎の映画みたいに、気がついたら和室で抹茶飲んでるみたいなね（笑）。それで、プレイしながら「あ、これでいいんだ」って気づいてくればいいことはないですね。

編：ありがとうございました。



『風水先生』TV CM10/4よりON AIR

画面で踊っているレオタードの人々は怪しいが、彼らはそれぞれ五行を表しており、関連性を踊りで表現している（らしい）のだ。ちなみに撮影ではスキップしすぎてみんなヘトヘトになっていた。御苦労様！



よう☆、水と火、金と木のように離れているものを「相克★そうこく☆」と言う。水は木を育み、木は燃えて火となる。このように、互いを高める関係が相生、水は火を消し、水は土を流し去るように、互いを抑える関係が相克と呼ばれている。地上の万物はすべて五行より成り、五行の相関によって万物の栄枯盛衰が成される。これが五行の基本的な考え方だ。

一方、陰陽というのは文字通り

陰と陽。すべての事物には表と裏があるという考え方だ。光と影、生と死、男と女、等々。よく、白と黒の勾玉が対になって円をなしているマークがあるが、それが陰陽道の二極思想を示したものだ。

また、五行そのものの考えからは少し離れるが、土地を見る上では方位も重要な要素となる。そのため、古くから東西南北の各方位を守護する聖獣「青龍」「白虎」「玄武」「朱雀」が存在すると考えられ、

これらの聖獣が棲みやすい山や森、湖沼などが各方位にある土地は縁起がいいとされ、風水にもこの思想は取り入れられた。日本では、平安京や鎌倉の街が、この思想をもとに作られたと言われている。

陰陽、五行、方位を守護する聖獣。いずれも、自然と人間との調和を保つための考え方、という点も特徴的だ。最近では参考文献も多く出まわっているの、興味のある方は調べてみるといいだろう。



このゲームでは、風水の考え方を応用して、家や庭のレイアウトを最適化するためのヒントを提供しています。例えば、方位や色を適切に組み合わせることで、家運を高めたり、健康や富を招いたりする効果が期待できます。

シェルショック

SHELL SHOCK

JUST KEEPIN' DA PEACE

完成度
100
%

メーカーから一言

とにかくファンキーなノリの、一風変わった戦車シューティング。でも、ただ撃ちまくっていたのではミッションをクリアすることはできない。戦略を練って攻撃しよう。各ステージにある木箱を拾っておけば、後で武器や装甲をグレードアップできるぞ。(半井)

●EAV/コアデザイン ●10月25日発売 ●5,800円
●3Dシューティング ●1人プレイのみ ●全年齢推奨



ビデオゲーム

「戦いをVGと同列に考えるな!」 と奴は言った

近頃の海外系作品の充実ぶりが、好事家ライターと一部ユーザーを狂喜の渦に投げ込んでいるが、そこに知る人ぞ知る芸術家肌のメーカー「コアデザイン」の最新作が登場した(販売がEAVってのも渋い)。これはコアデザインの傑作「サンダーホーク」のタンク版といった感覚で、数々の任務遂行のために世界中の激戦区に身を投じるといえるもの。一見普通の3Dもののっぽいが、簡単操作&パワーアップ要素、妙に合っているヒップホップBGM、アーミーらしからぬ風情の仲間など、トータルの仕上がりは実にいい感じだ。



架空の国を舞台に、傭兵部隊が1台のタンクで暴れまくる3Dシューティング。ストーリーのノリは「スパイ大作戦」、もしくは「特攻野郎Aチーム」といったところか?

傭兵部隊ダ・ウォルデンツ——平和維持最終防衛戦

世界各地に起こる紛争や事件を解決する傭兵部隊、それがダ・ウォルデンツだ。メンバーは1994年のある悲惨な事件で生き残った5人が中心となっている。そして彼らを統括するのが司令官のザ・マンという謎の人物で、彼の正体を知っているのはドックただ1人といわれている。プレイヤーである君は、この部隊に途中参加したての新人として、特殊戦車M-13ブレダーを駆るのだ。

ドック・タッグ



部隊のリーダー。元はアメリカ陸軍特殊部隊の一員。士官学校ではサ・マンと同期だったらしい。

イアー・ショット



通称「戦術」や、データ関連を担当。けっくそう等があるのか、議論的な会話になると弁をふるう。

ブロップス



各種パーツの調達係。たんはワークショップでタンクの修理や改造部品を取り扱っている。

ナイン・ワン・ワン



主眼ハイロートとして各種空戦を担当。ちなみにタンクの左側のラベントは彼の手に由来。

ロ・ツアー



戦術用車両に慣れるエキスパートで、プレイヤーとともにタンクに乗り込み冷静でシビアな人物。

ゲ・マン



部隊に指令を与える謎の人物。モニターを介してしか会話をしないため、容姿も不明である。



すべては部隊の本拠地から始まる

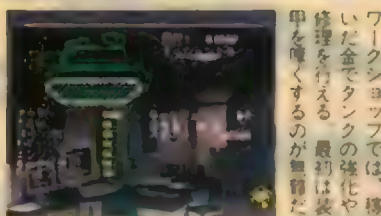
ミッションを開始する前は、ハンガー内部を歩き回ってメンバーと会話したり、各種の設定を行うことが可能だ。いきなり実戦に参加してもいいが、シミュレーションルームで操作や戦法を練習できるので、2~3回ほど入っておきたい。



始めはハンガー内を移動して仲間と融合させ、それぞれの担当分野や性格がよくわかるぞ。

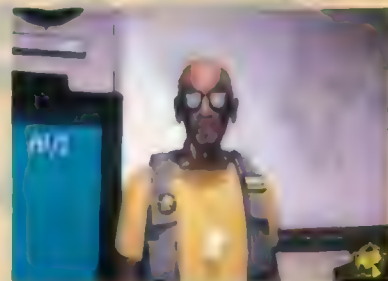


サウンドテストや操作設定といった要素は、ハンガー内にうまく演出で組み込まれている。



任務の説明はよく聞け

各種設定を終えたらブリーフィングルームで任務説明を受ける。ミッションによってクリア目的が異なるので聞き流さないように。敵を全滅させるだけのものならともかく、人質救出や、一定時間内に「～せよ」といった特殊なものには特に注意。



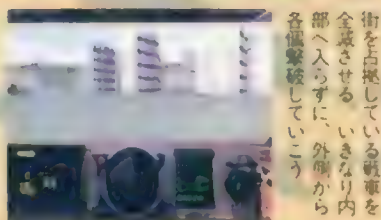
なぜか説明前に挿入される隊員達の世間話、ブレッドランナー談話や、パッシュを台無しにされた事件やら、本編と関係ない会話なのが愉快。

準備は
OK!

M13-プレデターに乗り込め!

以下は1~4のミッション。なんだか序盤から多彩な任務を与えられるのだが、かえって緊張感とやりがいがあるってものだ。

武装勢力排除



街を占拠している戦車を全滅させる。いきなり内部へ入らずに、外側から各個撃破していくこと。

兵力侵入阻止



内乱中の国で、一つの部隊が力をもちすぎたため、それを抑えた。薄い壁はキヤタピラでも壊れるぞ。

人質救出作戦



7人のジャーナリストを救出。どのミッションでもそうだが沼や川は渡れない(沈む)ので注意だ。

麻薬組織殲滅



麻薬密売組織の精製工場に侵入し、その施設と建物破壊する。先に警備部隊を破壊すると楽だ。

よけながら攻撃するにはサテライト

敵と正面から撃ちあっても5秒で相打ち&ゲームオーバーになってしまうのが戦車戦の厳しい事実。初心者には、まず砲身を右か左に30度ほど傾けて、目標物を中心に衛星(サテライト)状に回るように走ろう。たとえばミッション1なら、建物の外周を大きく回るように走りつつ、砲身は常に内側へ向けておく。そしてすれちがいざまに攻撃するという感じだ。この戦法は広い場所ならほぼ無敵で、細かい応用もかなりきくぞ。



射程距離を活用した手堅い直線射撃

前述の戦法は狭くて沼にはまりやすい場所では危険なため、こちらの戦法に切り替えよう。まずレーダーで敵を確認したら、こちらの射程ギリギリまで近づき、気づかれないうちに破壊するのだ。もし敵が追ってきたら、後退しながら撃てばまず敵弾に当たることはない(Aを参照)。敵の射程距離内まで近づかれて砲撃されたら、後退しつつ左右どちらかに急いで曲がろう(Bを参照)。絶対ではないが、高い確率でかわせるはずだ。





M

[e m u]

～君を 伝えて～

完成度
80%

メーカーから一言

読者の皆さんはじめまして！ セガサターン初登場のダズです。第1弾を飾るのは自称ドキドキ交換日記シミュレーション「M～君を伝えて～」！ スタッフ全員のすべての生活時間をつぎこんだ（いや本当）この作品。応援よろしくお願いします。（企画部・曲木）

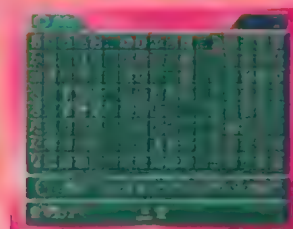
●ダズ/ネクサスインターラクト ●12月20日発売予定 ●5,800円
●1人プレイのみ ●全年齢推奨

ドキドキ交換日記シミュレーション「Diary-From Dear My Friend-」のタイトルが「M～君を伝えて～」に正式決定!!

—— 基本的なゲームの流れをつかんでみよう ——

1 君のプロフィールを決定しよう

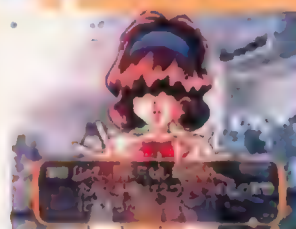
まずはプレイヤーの分身である主人公の名前、誕生日、血液型を決定しよう。名前はちゃんと入力しないと「そんな名前ないよ」と言われるぞ。



2 巣鴨さんの質問への回答ですべては決定される

プロフィールの入力を終えたら、次は性格決定イベントへ進む。ここでは巣鴨さんのだす2択の質問（深層心理テストのようなもの）に答える。この質問の回答によって主人

公の初期性格のパラメータが決定される。そして一番重要なのが、主人公が交換日記を行う相手が決定されるのだ。プレイを通して交換日記の相手は変わらないので重要だぞ。



武蔵野香



●交換日記までの経緯

幼なじみの香には主人公から交換日記を渡し、友達として交換日記を行う。

●日記の文面

香の文面は普通の友達に書くような感じ。仲がいいってのもあるからかな？

神谷高美



●交換日記までの経緯

主人公が高美に声をかけられた後に、交換日記をしましょうという誘いから。

●日記の文面

昔からの親友のようなノリの交換日記だ。明るい彼女にどう答えようか…

羽田みゆき



●交換日記までの経緯

中学校の先輩であるみゆきには、主人公のほうから交換日記をしようと誘う。

●日記の文面

みゆきの性格を反映しているのか、かなり礼儀正しい文面になっている。



3 イベントと学校生活

ゲームは10月1日～12月24日の85日間で、交換日記や学校内での出会いを通じ、女の子に自分の気持ちを伝えることが目的だ。学校生活では放課後の2時間で情報収集をしたり、自分のパラメータを上昇させるために勉強や運動を行う。他には体力がなくなってきたら睡眠をとったり、アルバイトでお金を稼いで買物なんてこともできる。イベントには球技大会、遠足などの学校行事や交換日記の彼女とのデートなどがある。イベントでは選択肢がでて、回答によってパラメータが変化するぞ。

情報収集



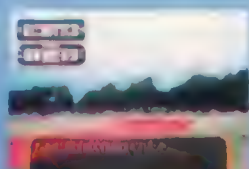
勉強



アルバイト



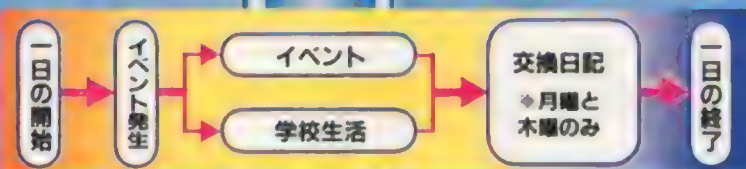
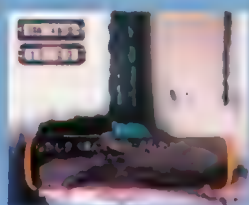
運動



買い物



睡眠



学校行事

学校に通っているのだから学校行事も当然ある。行事によっては他のキャラクターが絡んでくることもあるのだ。4択の選択肢もでてくるぞ。



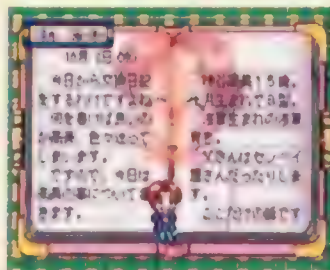
デート

女の子に交換日記を渡すときに、デートの約束をすることができる。デートができる場所は、公園やカラオケなどがあるぞ。

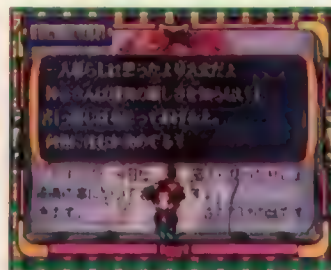


交換日記のシステムは?

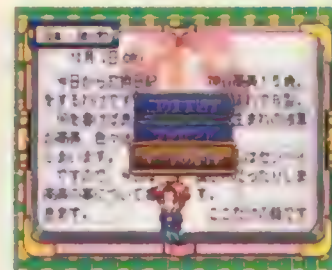
月曜と木曜の週2日は彼女からの交換日記が主人公の元へ届く日。彼女からのメッセージを読んだら君の返事を書こう。返事は4つの選択肢から君がコレだと思ったのを選択。彼女は思うかな?



これは主人公の元へ届く日記。返事は4つの選択肢から選べる。



これは彼女からのメッセージ。返事は4つの選択肢から選べる。



これは彼女からのメッセージ。返事は4つの選択肢から選べる。

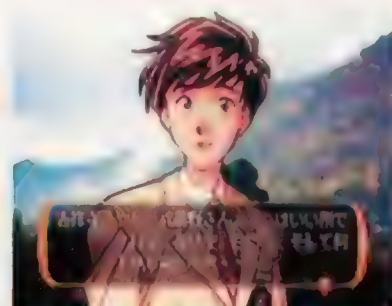
ストーリーに絡んでくるキャラクター達

ゲーム中には、交換日記ができる女の子以外にも多数の人物が登場する。学校内で情報収集をして

いると出会ったり、仲良くなっている2人に対するお邪魔虫的な存在になったりするぞ。

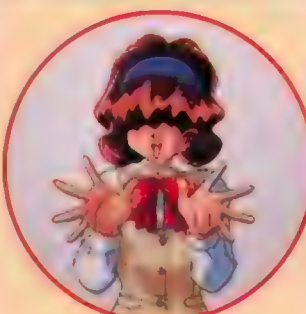


学校内で情報収集をするキャラクター。彼女が情報を知っているかな?



主人公の知り合い。彼女が情報を知っているかな?

楽鴨 法子

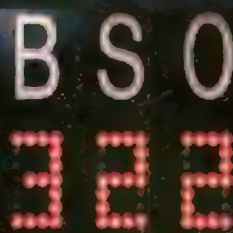


主人公の人の良さにつけ込んで、いつか呪術の実験台にしようと狙っている。呪術研究愛好会に所属している2年生。

辰巳 摩耶



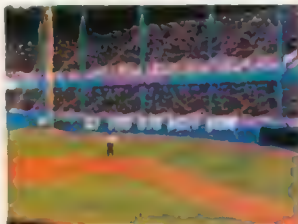
プールの窓越しに主人公を見続けている。自分に(外見的な)あまり自信を持っていない。水泳部に所属している1年生。



G9のメジャーリーグ版10月25日開幕!

「らしさ」が楽しめるニクイ演出

カウ・ト・ス
よりゼールのほ
あふれている



エキジビション

ペナントレース



ワールドシリーズベースボールⅡ

完成度
100%

メーカーから一貫

「グレナイ'96」が、898人の選手と280のホリ
ゴン球場で復活。大リーグならではのバッテ
ィング&ピッチングモーションや、独特の
BGMなどを前作以上に追加しました。お勤め
はチームエディットで、某CMよろしくメジ
ャーに挑戦できるぞ。(CS1研・野球チーム)

●セガ●10月25日発売●5,800円●スポーツ
●全年齢推奨



プレイオフ

両リーグから4チームずつ、計8チームでプレイオフを行い、頂点を目指すモード。最大4人まで参加できる。なお、プレイヤーがいないチームとは、対COM戦になる。

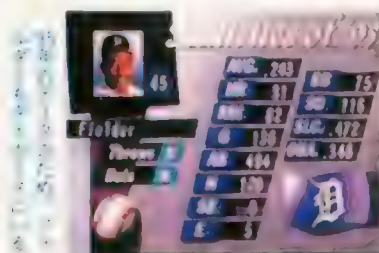


トーナメント方式で、優勝のある試合が楽しめる。

データベースにチームエディットもある!

データベースモード、チームエディットも備えられている。データベースには、'95年のシーズンのチーム、選手の成績を収録。チームエディットは「グレイテストナ

イン'96」と同様、キーワードで各選手の特徴を出すことができる。エディットできるチームは、'98年から参入する新球団、ダイヤモンドボックスとデビルレイズだ。



オールスターゲーム

各チームの代表選手が集まって、アメリカンリーグ代表とナショナルリーグ代表で戦うオールスターゲーム。スター選手の最高のプレイを再現できる、夢の球宴のモードだ。



ホームランダービー

野球の華、ホームランの本数と飛距離を決められたスイング数で競う、いわゆるホームラン競争のモードだ。



スイング数は5、10、15、20からの選択となる。ホームランの飛距離はベスト20までが自動的にセーブされ、好きな時に見ることができる。最大4人まで参加することが可能だ。

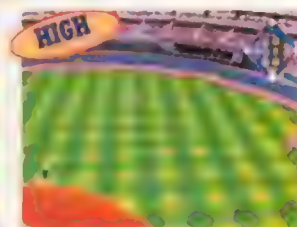


ホームランの飛距離をセーブできる。

観点は5種類から選択可能

ゲーム中の視点も実に多彩だ。基本は「LOW」、「MIDDLE」、「HIGH」、の3つ。「RANDOM」はこの3種類の視点をランダムに楽

しめる。なお、守備をオートにすると、Rを押すことで球場内のカメラ視点を切り替えられる「ACTIVE」が選択可能になる。



SPEED & POWER!

MAJOR LEAGUE BASEBALL



完成度
100%

メーカーから一言

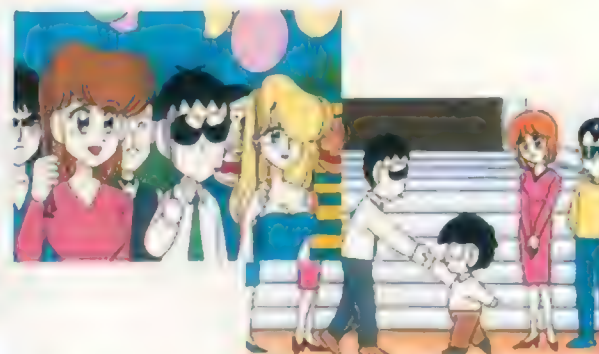
ぎゃわん自己の開発でいつも苦心するのが各キャラクターの性格づけなのですが、今回特に苦労したのが影の主人公というべきCHONなんです。彼女の決して上手くない麻雀は、スタッフの愛の結晶です(笑)。プレイした時に、感じてもらえればうれしいですね。

●ゲーム アーツ ●10月18日発売 ●6,800円
●麻雀ゲーム ●1人プレイのみ

麻雀ゲーム

自己中心派

TOKYO MAHJONG LAND



ゲーム アーツ麻雀ソフト開発10年の集大成

麻雀を心から愛する人のために開発された「ぎゃわんふらあ自己中心派 トーキョーマージャランランド」。初心者から上級者まで納得のいく麻雀が楽しめる本作がいよいよ発売される!

「ぎゃわん自己」オリジナル デート麻雀徹底紹介!!

今回紹介するのは、この作品の3つのモードの中でもオリジナリティが高く、そして難易度の高い、デート麻雀アニバーサリー。これは気になる女性を東京マージャランランドに誘い、その子のハートを射止めることが目的。彼女の好きなアトラクションを選んで回り、自分のマージャランの腕を見せホレさせてしまうのだ。そこで、問題

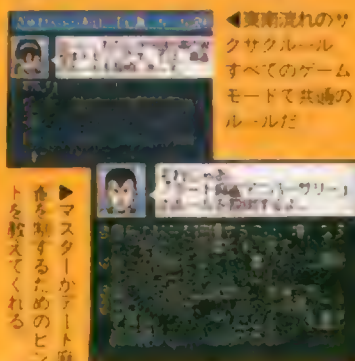
になるのが当たる相手。当然誘った女の子から和がるなんていうのはもってのほか。ここがこのモードの難しいところでもある。なにせ、ほかのモードと違って、当たることのできる相手が1人少ないのだから。デート麻雀独特の緊張した卓が囲めるぞ。捨て牌から打ち筋が読めるぐらいの上級者にオススメだ。



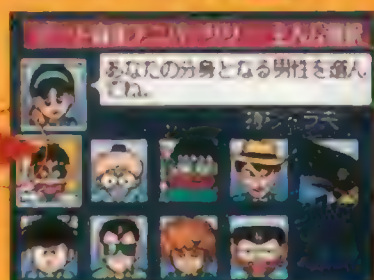
▲デート中のさりげない会話も彼女の心を揺り動かすポイントになる。緊張したマージャランを演出してやろう。

女の子をデートに誘うまで……

① ルールの確認



② 主人公の選択



▲「ラズ」を助成をはじめとする片山キャラ9人の中からキャラを選ぶ。今回は「ぎゃわん自己」の王様、特選ラズを例に。

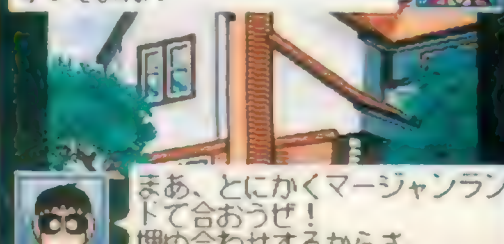
③ 女の子を決める

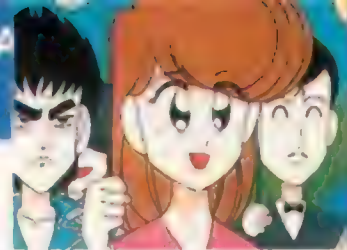


▲18人の女性キャラの中から1人を選び出し、デートに誘おう。自分の好みで選はないとあとから後悔することになる。



もう、しょうがないわね。約束してもいいけどちゃんと守ってよね!





運命の分かれ道 東京マーシャランドマップ

テンビンワールド

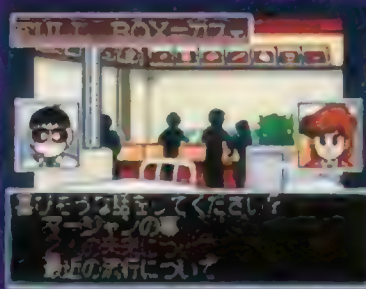
4つのアトラクションがあるテンビンワールド。なかなかの強敵がそろっている。油断していると、いきなりハコをかぶることになるぞ。



◀クララはタイヤ
モンドモルデレビ
ニーにいた。ほか
にもかわいい子がい
る。

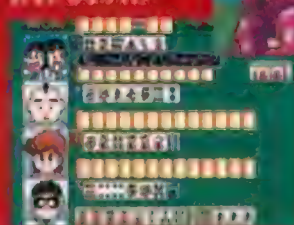


◀トリアはタイヤ
モンドモルデレビ
ニーにいた。ほか
にもかわいい子がい
る。



◀トリアはタイヤ
モンドモルデレビ
ニーにいた。ほか
にもかわいい子がい
る。

トリアが持つビ
ッグコマンドは、
人々を助ける。



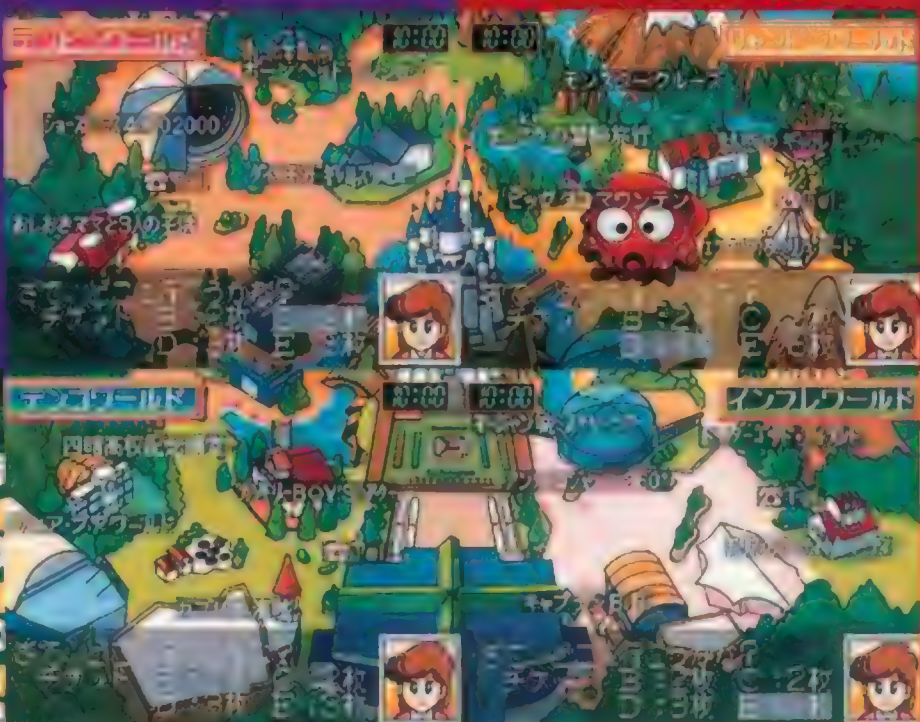
◀トリアはタイヤ
モンドモルデレビ
ニーにいた。ほか
にもかわいい子がい
る。

リャンビンワールド

リャンビンワールドにはもつ
のアトラクションが用意してあ
る。ただしアート用画ではギヤ
ルルームに入れない。エミねや
んを連れてくるのだから当然。



▲(右)のマークは(左)が通れるア
トラクション。ここには行かない。



テンゴワールド

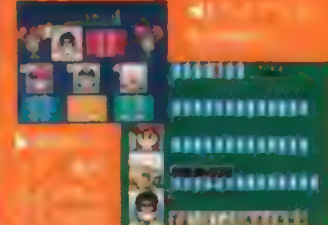


貧乏な人々が生息しているテ
ンゴワールド。ここは4つのア
トラクションがプレイヤーを待
ち受けている。

テンゴワールド



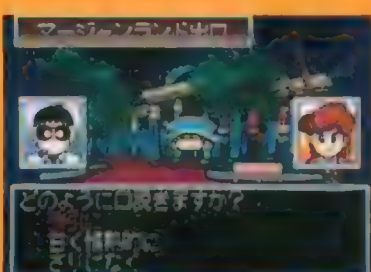
◀トリアはタイヤ
モンドモルデレビ
ニーにいた。ほか
にもかわいい子がい
る。



インフレワールドにはもつ
のアトラクションがある。イマ
ンBは、日暮りになると、ス
メを落とす。アトラクションは、
暗くなるまで、一度にしか
こる事ができない。また、テン
ビン、テンゴワールドと同じく、こ
の世界にも食事時になると
レストランが出現するぞ。

インフレワールド

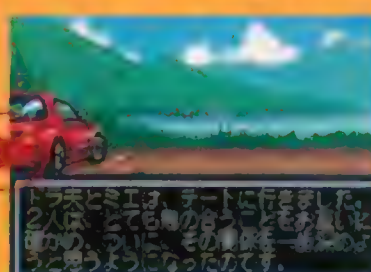
日が暮れて、デートの結果は...



▲10時からデートして6つのアトラク
ションを満った。そのあとは、日
が傾き始める。10時頃、いよいよ
告別の時が来る。



▲同時に夕食に会い、次のデートの約束をす
る。これも、マーシャランドでの
楽しい思い出の一つ。



▲そして、2人は静かに歩いてこれから
のことを考えるのだった。今までよりも一歩進
んだ関係を目指して。



HAPPY END

パップブリーダー

完成度
100%

メーカーから一言

風も涼しくなり、過ごしやすく秋の到来を告げているかのようです。さて、パップブリーダーのパッケージに同封してあるアンケートハガキに答えて、応募券を貼って送っていただいた方に抽選で特製テレカが当たりますのでよろしく!

●サイ・メイト●11月1日発売●5,800円●SLG
●全年齢推奨●1人プレイのみ



お時間が空いているその貴方、息抜きに1プレイいかが?

発売予定が少し延びたものの、そのぶんバランス調整がなされた「パップブリーダー」。余談だがそのバージョンが編集部の一部ライター&編集者にも「実はひそかな名作」と評判だったりする。ゲームの概要は「地上に起きた事故や災害を、5匹のパップ（動物型天使）を働かせて解決する」というシミュレーション。と言っても、一般的なシミュレーションほど面倒な戦略は要求されないし、使用

するコマンドも変に細分化されていないので、誰でも遊べるとつきやすいタイプだ。また、1回のプレイにかかる時間も30~60分程度なので、日頃寸暇をゲームに割いているユーザーにもお勧めである。時間が有り余っているユーザーには「パップの効果的な育成」や「全てのお仕事を見る」、「女神長になるエンディングを見る」といった、ゲームを極める方向の楽しみ方も用意されているぞ。



「パップブリーダー」の女神長たち

女神長をめざす各神殿の代表が以下の5人。いずれも奇跡能力の性質はさまざま。誰を選ぶかでプレイの方針も変わってくるぞ。



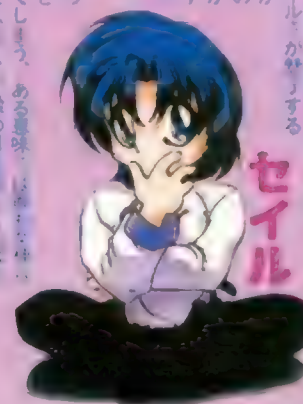
カーナ



ティア



エルシー



セイル



エイミー

緑の属性の女神 5人の中では最も力強い。しかし、その力を使いこなすことができないが、女神としての自覚は強い。その力を使いこなすことができないが、女神としての自覚は強い。その力を使いこなすことができないが、女神としての自覚は強い。

光属性の女神 困っている人を見るときは、光の属性の女神が活躍する。困っている人を見るときは、光の属性の女神が活躍する。困っている人を見るときは、光の属性の女神が活躍する。

風の属性の女神 風の属性の女神は、風の属性の女神。風の属性の女神は、風の属性の女神。風の属性の女神は、風の属性の女神。

水の属性の女神 水の属性の女神は、水の属性の女神。水の属性の女神は、水の属性の女神。水の属性の女神は、水の属性の女神。



わがままざかりのバップたち

女神の意を汲んでお仕事に直接従事するのが5種類のバップ。能力などは違うが、時々命令を無視するわがままさを発揮するのは皆同じ。こちら。



ももんが風のバップ。動きは少し劣るが、そのぶんスタミナがやや多い。他のバップと比べるとほぼ同じ。

ももん



クジラ風のバップ。大きな体で動きは鈍いが、スタミナと攻撃力はかなり多い。動きもかなりかわいい。

クーラー



コー君

かき風のバップ。おっとりとした天然ボケの性格はよく知られている。どこか、防御力と回復力の高さが長所。



これでいいかな?

攻撃に寄与する、バップ固有の性質の他に、個別が持つ特技も考慮に入れよう。ももんは攻撃力の低いバップはパワーの特技で補うとか、その逆に長所をより高める特技を持ったものを選ぶとかね

ののみー

ネコ風のバップ。仕事を忘れて遊ぶこともあるが、全体的に機敏で機敏。移動と攻撃速度が早く、他の能力も平均的。



まんぼう

鳥で空を飛ぶバップ。そのため移動速度は一番。しかも一度見ればよく、攻撃力は低いのでアイテム回収向き。



1種類のバップコマンドとその影響



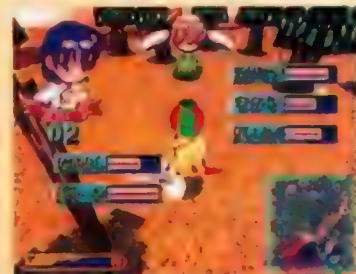
いどう	うろうろしているバップを適当な方向に移動させる(8方向)。命令の強さによって「走らせる」「急がせる」の使い分けが可能。
とまる	「いどう」で目的地を過ぎてしまいそうなバップを停止させたり、疲れてスタミナが減っているバップを休ませる時に使う。

ほめる	仕事の目的に則した行動をしているバップをほめる。使い方をしだいでバップの能力や性格に影響を与える(バップの育成要素に関わりあり)。
しがる	さぼったり命令を無視するバップをしがって、強制的に行動させる。ただし、多用すると悪影響が出る(これも育成要素に関わってくる)。
アイテム	マップ上でバップが拾ったアイテム(攻撃系、回復系など)を使用させる。アイテムはどのバップが拾ったかに関係なく、5匹で共有可能。
奇跡	女神が持つ奇跡能力を顕現させる。ただし、左下のメーター(民の女神の度合い、バップの働きで増加)がいっぱいになった時のみ。
ステータス	現時点でのバップのステータスを確認する。スタート後は基本値のままだが、アイテムの使用などで変化するので、たまに見ておきたい。

育成要素も重要! 5つのステータス

育成要素も重要! 5つのステータス。バップの育成要素も重要! 5つのステータス。バップの育成要素も重要! 5つのステータス。

ながよし	プレイヤーが選択した女神とバップ個別の仲の良さを示す。仕事に対する情熱や、命令に対する素直さに影響するため、高ければ高いほど良いのはいうまでもない。
バリン	バップの体力(耐久力)を示す。敵の攻撃などでダメージを受けるとしぼんでいき、なくなると女神の御手に戻される(その時のマップからは消えるが、次で復活する)。



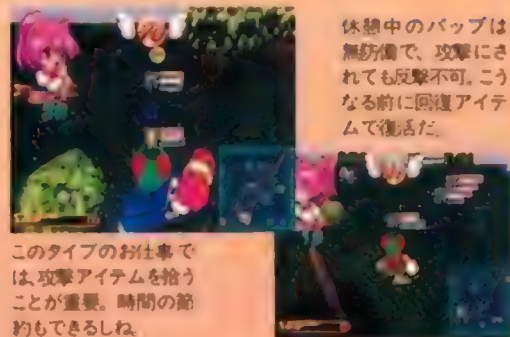
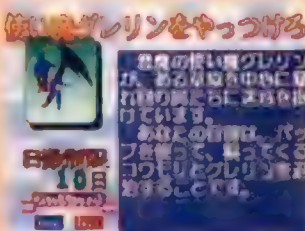
スタミナ	走ったり、敵に攻撃すると急激に減る。なくなると休憩状態になり、しばらく行動不可。
ちから	敵への前線の攻撃力。高いほど1回の攻撃で与えるダメージも大きくなる。
回復	バップが休憩している時の、スタミナの回復速度に影響。高いほど速やかに常態復帰。

多様なお仕事、どう攻める?

このゲームではランダムに提示されるお仕事(27種)を、30日間ていくつ解決できるかが最大目的。内容が多岐だから攻略のしがいがあるぞ。

おじやまキャラ退治系

お仕事の種類の中では最も多いタイプ。基本的に、マップ内の特定の敵(全部の敵じゃない場合もあるのがミソ)を倒せばクリアとなる。パワー系バップが有利。

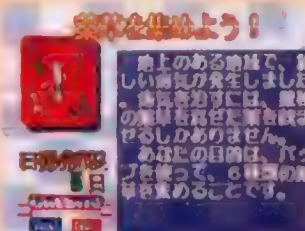


休憩中のバップは無防備で、攻撃にされても反撃不可。こうなる前に回復アイテムで復活だ。

このタイプのお仕事では、攻撃アイテムを拾うことが重要。時間の節約もできるしね。

特殊アイテム回収系

マップ内に散らばっているアイテムを集めるお仕事もいくつかある。戦闘がないので命の危険はないが、バップをうまく「いどう」で誘導しなければならない。

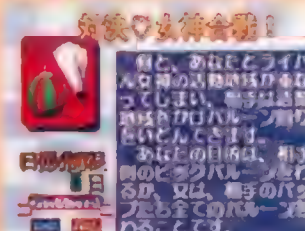


アイテムが発見しづらい時は、視点変更ボタンではるか上空から見渡すという手もある。

アイテムは近づけば自動的に取ったことになる。「けはい」などの特技があるバップだと楽かも。

その他の特別ルール系

特に分類できない独特なお仕事もいくつかある。他の女神との直接対決や、枯れ木に水を与えて枯死を防ぐものや、野良バップの捕獲など、愉快なものばかり。



他の女神との対決は、とにかく相手側のバップを全滅させれば勝ちとなる。仁義なき闘いのう……。

中産者続出!? 久々に熱いアクションバズル登場!!

メーカーから一言

「いやー秋だねー なんか秋ってさー パズルゲームをやりたいう季節だねー(こじつけ)。パズルでもさー、あんまり頭を使わずに、短時間で遊べるのが一番Better! おっ、この「ズーブ」ってまさにそんなゲームじゃん。よかよか。」 (営業2課 ヤマギ)

●メディアクエスト●11月発売予定●4,800円●PUZ(シューティングパズル)
●全年齢対象●1人プレイのみ

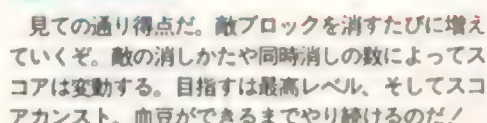
オッス、俺がすけつ。仕事にクラブに忙しい毎日さ。そんな俺が、仕事を放り出してまでハマってしまうゲームが久々に登場したぜ。その名も「ズープ」。コロコロと色が変わる自機を操って、迫り来るブロックをひたすら消していく単調なゲームなんだが、これがアツい、いいから一度プレイしてみ。

クラフトワークを彷彿とさせるテクノなBGMは、淡々としたゲーム展開にベストマッチ。音量デカ目でイきたいね。



自機と同色のものをショットすれば、その敵は消滅する。ショット後、消したブロックの後ろに色違いのブロックがある場合には、自機はその色に変化。また、自機と違う色のブロックをショットした場合には、そのブロックの色と自機の色が入れ替わる。言葉で説明するとわかりにくいけれど、一度プレイすれば理解できるはず。

習うより慣れろ、ですよ。慣れようとしているうちに、いつのまにかハマっちゃうのが、ズープのいいところなんですけどね。



ここに表示されている数だけブロックを消せば、次のレベル・ステージへとステップ・アップ。ちなみに右下の数字は現在のレベル。目標レベル99、自己の体力と精神力の限界に挑むのだ。

中央にある、4×4ブロックの色が違うエリアを自由に行き来できる自機。ボタンを押すと発射、敵を消しに行くぞ。まずは自由自在に操れるようになろう。最速で操作するには若干のコツがいるぞ。

次々と現れる敵ブロック。レベルに応じて現れる速度や数が増していく。こいつが自機エリアまで来しまうと、即ゲームオーバーになってしまうのだ。

ゲームの進行を有利にしてくれるアイテムは全部で4種類。このうち「スプリング」だけは、5個集めないと機能してくれないので注意しておこう。



レベルアップしてステージが変わっても、前のステージの敵がそのまま残るモード。ということは、1列同色でいっぱいにして、一気に消すと貰えるボーナス（縦方向5000点、横方向10000点）を狙いやすい。ただしその反面、敵が増えすぎてパニックになることも。一発逆転の高得点を狙う場合にはこのモードをオススメするぞ。

スリープB



レベルアップごとに、画面上の敵がすべてクリアされるモード。まとめ消しなどの高得点こそ狙いにくいものの、安定して長い時間プレイできる。精神力の続く限りブロックを消しまくれば、ゾーンAのハイスコアを軽く凌ぐことも可能だ。ゾーンAはハイテンションに、ゾーンBはチルアウト狙いでプレイするのがモアベターだぞ。



Eternal エタナルメモロディ Melody



完成度
100%

メーカーから一言

育成画面あり、スゴロクあり、RPGあり、のてんこ盛りのお気楽極楽ゲームです。ぜひぜひ、9人のまったく個性の違う美少女たちと冒険の旅に出て、ハッピー♥になってください。ラジオドラマも聴いてね!

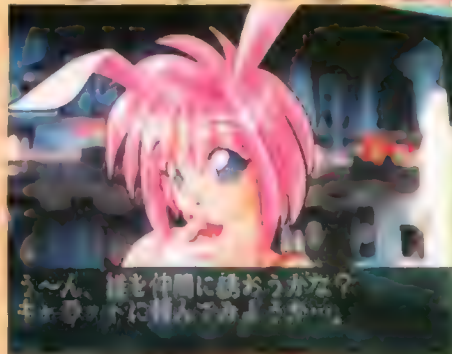
(メディアワークス 広報)

●メディアワークス●発売中●5,800円●育成シミュレーション

飛ばされた異世界で魔宝探しの冒険に出発!!

好みの3人を選択

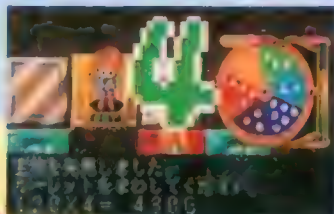
共に冒険に出てくれる仲間を探しに街にきた主人公。ここで幾人もの女の子に出会い、仲間を3人選択することになる。性格や能力がそれぞれ違うので悩むところだが、やはり外見の好みが決め手かな?



弱いところを特訓だ



魔宝を手に入れるのは誰だ?



ダンジョン内はスゴロク形式でライバルパーティより先にゴールすれば勝ち。安全な回り道か危険な直進か悩むところ。トラップも数多くある。

トラブルは即解決



街や村では、仲間との友好を深める「おでかけ」、お金を稼ぐ「アルバイト」、メンバーのステータス異常を回復する「ミーティング」の3つの行動ができる。テートやアルバイトは相手によって行動する場所を変えることも必要。特におでかけはステータスが給料に影響するぞ。



麻雀大会II (Special)

2つのモードで獲得賞金トップを狙え!!

本格的な四人打ちが楽しめる麻雀大会II Special。今回は2つのモードをより詳しく紹介。ゲームの最初の目標は、10,000Gの賞金を稼ぐこと。ライバル達の動向に注意を払い、対戦相手に必要以上に稼がないようにしよう。プレイ

ヤーか、他のキャラクターが10,000Gを達成した時点で、賞金獲得上位者4人による最強対戦が行われる。この対戦で優勝するとゲームクリアだが、ゲームはさらに続く。最強対戦で3回優勝すると、新たな強豪雀士が出現するぞ。

雀荘モードは 目的別にプレイ!!

7つの雀荘はそれぞれ特色があって楽しいけれど、目標金額を早期達成するためには、「富士見荘」「萩」「ロイヤル」3つの雀荘がオススメ。

ここで所持金の多いライバルを狙い打ちしたり、細かく稼いでからレートの高い雀荘に挑戦したりしながら、所持金を増やしていこう。表情豊かなポリゴン雀士も合わせて紹介。

キャラの選択も重要!!



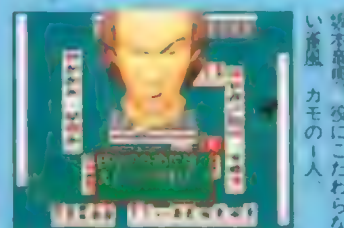
自分と相性のいいキャラを選ぼう。同じ相手ばかりカモって破産させると、登場しなくなるので注意。

早和がりが命「富士見荘」

1局ごとに清算を行うので、どんな役でも早和がりすればトップになれる。字牌または、タンヤオ狙いでサクサク稼ごう。

オススメプレイ

→江戸時代にタイムトリップ



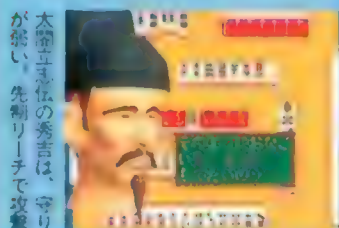
江戸時代の有名人たちと卓を囲もう。源内、亀馬と、新進組の沖田総司がオススメだ。

振り込み厳禁「萩」

フリー雀荘で増えてきた、東場だけの一風戦での対戦。ここでの固定雀士は松尾芭蕉。ちょっとしたミスが命取りになるので注意。

オススメプレイ

→歴史上の英傑とプレイ



西郷、開羽と選んだら、ランペールールのナポレオンを選ぼう。豪快な打ち筋をかわせ。

天国か地獄か「ロイヤル」

レートは他の雀荘の2倍。勝てればいいが、負ければ大金をむしりとられるので、最初は選けた方が無難。所持金に余裕があれば。

オススメプレイ

→夢見る主人公達とプレイ



シンデバッド、シンデレラを選んだら、赤ずきんを選ぼう。この3人なら勝てるかも。

完成度
100%

メーカーから一言

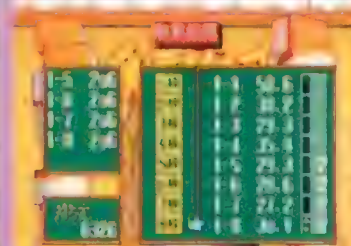
麻雀に強くなりたかったら、とにかく打つべし、打つべし!! でもメンバーを揃えるのも大変だし……(常備23人!)。レベルも問題だし……(イカサマ一切ナシ!)。やっぱ面白い人と打ちたいよな(キョーレツです!)というわけで、アナタに最適麻雀ゲームです。

●光栄●発売中(10月4日発売)●6,800円●TAB(麻雀ゲーム)
●全年齢推奨●1人プレイのみ

大会モードは 決勝進出が目標!!

高額な賞金目当てに、大会出場するのが、目標金額達成の早道。しかし上位入賞しなければ、逆にライバル達に出し抜かれてしまうので注意。勝利したら必ずセーブしておこう。2位以内をキープすれば決勝進出だ。

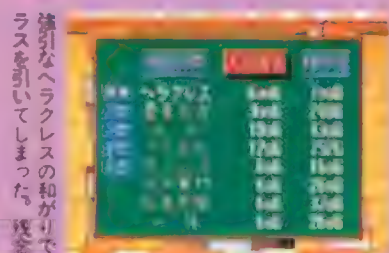
勝馬投票で2度おいしい



優勝者と準優勝者の持番号を予想して、所持金を賭けることもできる。自分から流せ。



決勝進出は振り込みにも注意すれば、比較的簡単に進める。



目指せ賞金
10,000G

賞金獲得状況は、麻雀センターに行けば確認できる。優勝か準優勝を続ければ、10,000G達成は夢ではないので頑張ろう。



本格4人打ち 芸能人対局麻雀 THEわれめDEポン

テレビと同じ出演者が繰り広げる
究極の麻雀勝負! もちろんあのルールも!

完成度
100%

メーカーから一言

ゲームの要素には「やりたくてもできないことの疑似体験」というのがあります。空を飛んだり、世界一の格闘家になったりと同じように、このメンバーと麻雀卓を囲むというのも、かなり「ゲーム的」だと私は思うんですが、どうでしょう?

●ビデオシステム●発売中●7,800円●麻雀●全年齢推奨

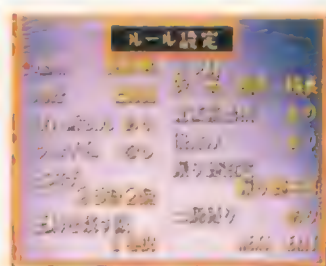
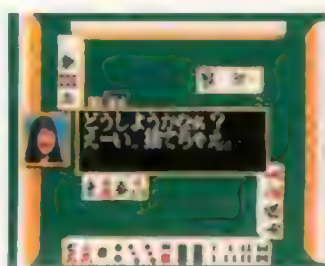
有名芸能人と麻雀で勝負!

関東ローカルながら金曜の深夜にフジテレビで放映されるや、爆発的な人気を得ている麻雀番組「THEわれめDEポン」が、サターンのソフトとなって登場するぞ。このゲーム最大の特徴は、なんといっても、テレビそのままの出演者やルールで麻雀ができるところにある。対局できる10人の有名芸

能人は、業界では麻雀通として腕をふるっている人が勢ぞろい。どの打ち手も一筋縄ではいかない曲者ばかりで、そう簡単には勝たせてくれないぞ。さらに対局中には、芸能人ならではの、愉快なアクションやセリフが聞けたりして、まるで実際に本人達と直接打っているような気分になれちゃうのだ。

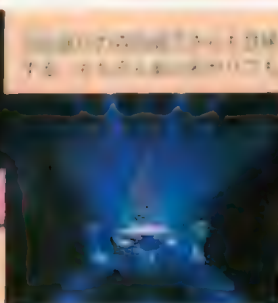
最強位決定戦を制覇せよ!

テレビそのままのルールでトーナメントを戦っていくのが「最強位決定戦」モード。東風戦、ワレメ、ぶっとび、ドラ2枚めくり、裏ドラ、カンドラのアリアリという、超過激なルールで半荘2回を対局する。トータルで2位以上なら、次の対局に進出できるぞ。



テレビそのままの 対局風景も!

芸能人同士の対局を観戦できるモードも用意されているぞ。テレビ放映をとことん再現した進行のしかたなどの凝った演出が見所だ。



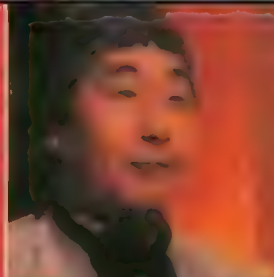
10人の強者雀士たち



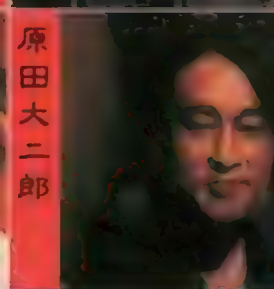
秋元 康



浅田 美代子



蛭子 能収



風間 杜夫



坂上 忍



西暦1999

ファラオの復活

ピラミッドの謎を解き エイリアンに立ち向かう

ひと昔前に一大センセーションを巻き起こした「ノストラダムスの大予言」ではないが、今、世はまさに世紀末ブーム。映画「12モンキーズ」や「インディペンデンス・デイ」などが大ヒットし、大衆の意識に終末思想が浸透していることを証明している。もちろんそういった風潮は、TVゲームの世界とて無縁ではない。その先鞭となるのが、この「西暦1999」である。

古代のエジプトに高度な文明を築き、ある日突然消滅したエイリアン達の祖先が、西暦1999年に再び姿を現し、またたくまに地球を侵略。人類を恐怖のどん底に陥れる。プレイヤーは、エイリアンの本拠地エジプトに送り込まれたコマンダー部隊の唯一の生き残りとして、エイリアンの帝国内を探索、調査することに。ゲームシステムはリアルタイム3Dアクションの名作「DOOM」の発展型で、スピーディーかつスリリングなプレイを楽しめる。

立体構造のマップを駆け抜ける

現存するエジプトのピラミッドに象徴されるように、このゲームに登場する数々の遺跡・地形の構造は複雑さきわまりない。地図上の平面的なつながりだけでなく、階層や高低差の相互関係を把握しなければ、探索を進めることは不可能である。さいわい、調査済み範囲のマップを画面上に常時表示する機能（マップ自体の拡大・縮小は可）は搭載されているので、現在位置を確認しつつ、上下方向の視点変更をフルに活用してプレイすれば、迷むべき道を見失うこと

ないだろう。ただし、発見したからといって、即その場所にたどり着けるという保証はない。認知と行動は別次元の問題であることをお忘れなく。



地形を視覚的、空間的に把握しておくことが重要。全体像の把握につながる。



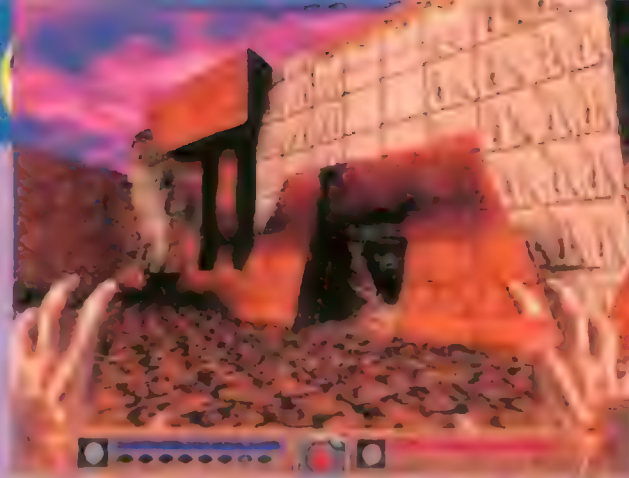
恐怖

次の曲がり角で敵の大群が待ちかまえているかもしれない……という不安を常に抱えつつ、狭い通路を進む緊張感。極めて現実に近い時間感覚で動いているこの仮想世界はのめり込むほどにヤバくなる。



推理

遺跡に秘められた「謎」を解かなければ道は開けない。アイテムと地形物の相関関係を推量せよ。



完成度
85%

メーカーから一言

ステージ上にはさまざまな隠しアイテムがあり、それが秘密のエクストラ・ステージへのポイントになっています。ところで、どうでもいいことなんですけど、1999年までって、あと3年もないんですね。

(BMGビクター開発・和泉)

●BMGビクター/ロバートミーツソフトウェアINC●11月29日発売
●5,800円●アクション●1人プレイのみ●18歳以上推奨

若旦那とゆかいな仲間たち

Readers' STATION

Vol.12

昨日は
運動会



= Rs' DIARY =

—毎度のことながら殺人的なスケジュールで大変ねえ、編集部スタッフのみなさんは。

—突然なにかと思えば。そういうふみちゃんは、仕事はどんなの？—ばちばちってところね。さすがに呉服問屋の営業は疲れるけど。だって、取引先がみんな頑固な人ばかりなんだもの。

—えっ、そうだったの？

—あら、知らなかったの？ 市役所の「ひしよ」さんも得意先よ。—彼はいつもふんどし一丁では？—立派な和装よっ(?)。

R's って、いつから「イラスト採用者だけにご希望のソフトあげる」ってことになったんでしょ。私、そのことに気がつかないで、ずっと希望ソフトをハガキに書き続けていました。昔、ゆみみmixもらったことがあったのに。私が、ただ図々しいだけだったのかな……。

(茨城県・雫水・18歳)



こんな感じなんですか？
目の前にいるじゃない……

愛知県・東海下二ノ丸

—はい、すいません。平とじを機に、再び文章ネタにもソフトプレゼントのチャンスができましたので、今度からまた希望ソフトを明記するようにお願いします。

旦那 はどこに行っただんですか？ 最近見ませんけど……。

(東京都・大山崎角・22歳)

—アラスカって言ってたわよ。

—えっ!? 聞いてないよ!?

東京 ゲームショウに行って、ソフトバンクブースに寄ってアンケートに答えたらアメをくれました。喉がかわいていたのにドリンク売り場が混んでいたのに助かりました。次の日も行ってサタマガを買ったら、「ヒヤロン」をくれました。会場が鬼のように暑かったのでもちもちよかった。こういう細部の心配りが嬉しいですね。

(東京都・あづまの甲斐次)

—いやー、そう言っていただけると、こちらも頑張った甲斐ってものがありますな。

—若旦那は何もしてないでしょ。

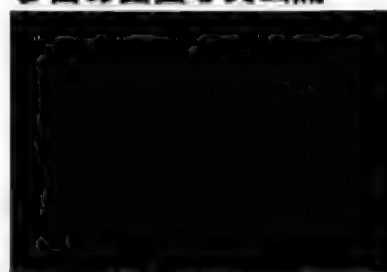
先日 ゲーセンに行ったら、真つ昼間だというのに社会人っぽい人がけっこういた。ラストブロンクスをクリアする人、脱衣麻雀で対戦するOL風の人とおじさん。もしかして社会人ってけっこう楽？ ちなみに対戦麻雀はOLが勝った模様。

(神奈川県・ラッタッタ・17歳)

—ゲーセンにはサラリーマン型生物がよくいるけど、あれは全部宇宙人だから、社会人になったとき真似しちゃダメだよ。

スクープ

今日の画面写真公開



島根県・KIN・21歳

—ワープのリアルサウンドの神曲だそーです。—ちなみに、画面は開発中のものだそーです。

—火星人の地球墜落作戦の一環なのよね。ってそんなワケあるかい。

ファ イティグパイパーズが発売されるとゆーので、ちょっとゲーセンで遊んでみようかと思い、サイフにぎりしめておでかけ。……が、「パイパーズ」がなアーい! 近くのゲーセンをハシゴしましたが、すべてX。目をうるませながらひよいと行っただけあるアパート。絶対ないと思っただけ……あつた! でもメガロ50。あーん、ハズカしくてできなかったよーんつつ。

(栃木県・木星人)

—やや、火星人の次は木星人が! 宇宙人のくせにメガロ50ごときでひるむとは、木星人、意外と肝っ玉が小さいと見た。

—いや、だからね……。

クラブ に行っただけですが、あまりカッコイイ服とか持っていないし、似た趣味の友人も少ないので行く勇気がありません。だからサタマガで、ポリゴンジャンキーみだいなイベントをやってくれたらな—

と思います。赤信号、みんなで渡れば怖くない! 集まる人がみんなゲーム好きなら、気軽に楽しめると思うんですけど……。

(東京都・ランダムイズ・21歳)

—いいねえ。賛成ハガキが1000枚くらい来たら考えてもいいかな。—なんて適当なこと言っていると、あとで絶対泣きを見るわよ。

—あつはつは。でも1000人も来るんなら、個人で企画してもいいよ。

最近 生活のリズムが狂ってます。真夜中に寝て昼起きる。目覚しがわりに「笑っていいとも」。(宮城県・KAZ丸)

—いやあ、健康的な生活をしているなあ。はっはっは。

—若旦那やサタマガスタッフは寝る時間がいつも不定だものね。

—昼寝で夜起きたりね。

—朝寝で朝起きたりね……。

—外がうす暗いけど、夜明け? それとも夕方? みたいな。

育スルいってゆーか。



宮城県・KAZ丸

—目のつけどころがねー、ズルいよね(笑)。—思わず載せちゃうけど、ズルいよね(笑)。

Rs' フリートーク

の主
張
ー
サ
ー

つ

ぶ

や

き



文章ネタのソフトプレゼント対象者決定会議が難航中!?

[セガユーザーに一言]

★私、メガドラユーザーでもあったのですが、古株ユーザーさんたちは、一連のハードは持ってないのでしょうか。ハードがあれば各ハード対応のソフトはプレイできるはず。それなのに、いつまでも「拡張スロットにソフトは挿せないの?」とか、いいかげんやめにしましょうよ。私はあえて、新しいハードなら古いソフトは捨ててもいいと断言します。古いソフトで遊びたいのなら、古いハードを持ってくればいいわけですから。愛着はわかりますが、どうしても未練がましさを感じてしまいます。こういう意識がハードを潰してしまうのです。マニアだからこそ持っているんでしょ、ハードを。じゃあ、それを使って昔のソフトをプレイしてください。私もあーだこーだ言ってますが、サタンの

未来に期待してます。もうセガのハードを潰さないでください。お願いします。もちろん「アレスタ」のように良い機種だと良いソフトになりうるのなら移植も考えて欲しいですけど、良いハードじゃなくてもいいソフトならぜひ、メガドラかMkⅢで。第一、ソフト持ってるならハード持ってないわけないでしょうし。

(鳥取県・岩田哲一・26歳)

[思い出とともに……]

★ついにメガドライブをしまった。理由はサターンで「LUNAR2」が出るからだ。メガドライブが発売され、間もなく購入してから、今年で8年になろうとしている。思えば僕の青春はこいつとともにあったようなものだ。一般的ではないけれど、味のあるゲームが多かったし、隠れた名作も多かった。それに、あの頃はメーカーとユー

ザーの距離が近かったような気がする。作り手がユーザーの求めているものをわかっていたからかもしれない。ところで今のサターンユーザーはどうなんだろう? セガが好き? バーチャが好き? おそらく後者のほうが圧倒的に多いだろうと思う。メジャー化すると何かが失われる。でも「E0」の前人気が高いのは、コアユーザーが作り手とのキャッチボールを求めているからだと思う。まだ「メガドライブ」の志は死んでないんだなあ、と、少し嬉しい。マシンが変わっても「志」だけは失いたくないですね。最後に、8年間ありがとう、我が友メガドライブ! (宮城県・永沼洋・20歳)

[もとにろんな企画を!]

★サタマガで、インタビュー以外の企画ものをもっとやってほしい。たとえばワープの飯野さんはサッ

カーゲームが好きらしいので、サターンで出たサッカーゲームの批評をしてもらおうとか、セガの「キング・オブ・広報」のタイトルをかけて、竹ちゃんと南雲さんで、自社ゲーム三番勝負をやってもらおうとか。とにかく、こういったヘンな企画ものを、もっとやって欲しいです。

(千葉県・鈴木軍師・20歳)

うんうん。副編ジョージのゲームライター養成講座とかね。めっちゃめっちゃスパルタ教育つばいけど。ーこんなハガキも来てるわよ。

[がすけつさん!]

★こんにちは。Vol.15のP218、サターンボンバーマン10人対戦の記事に載ってるライターのがすけつさん。超美形やんけー!! これで彼女募集中だなんて、信じられないっ。深沢ハニーに続くコスプレ第2弾として、ぜひともTOKIOのコスプレブリーズ (ウメさんには悪いが……) / これ他の女性読者も大賛成のハズなので、ぜひ女性読者サービスとしてやってください! (長崎県・NeCo)

ーどーすか、Rsのモノクロページでアレだけど、コスプレ写真。

ーははは。深沢さんはFAX100通だったから、僕もハガキ100通来たらやりましょう。マジでマジで。

サタマガギャラリー

今日のGDNET



▼埼玉県・茅たくみ

ーうああ、怖い……。ーそう!! いい雰囲気じゃない(?)。

BAROQUE

神奈川県・如月龍牙

ーあ、水曜さん。ちゃんと一発目のハガキで名前が覚えたよー(笑)。

▲青森県・水曜 立

ーあつ、水曜さん。ちゃんと一発目のハガキで名前が覚えたよー(笑)。

▼愛知県・浅魔 悠

ースレイヤーズからバロックに戻る、とGDNETへの期待はホント高いねー。

Rs'

テーマ投稿

井戸端会議



X指定
廃止について

★X指定の廃止についてのセガの説明は大変もつともだと思う。拍手を送りたいくらいだ。しかし、それならなぜ、こうなることは明らかだったのにX指定というレーティングを作ったのか、それをセガに聞きたい。しかも何の流通改善の努力もせずに狙いましたような突然の廃止では、当初から予定されていた確信犯的な販売戦略だと思われる。このほかにもセガは本体が売ればそれでよいという、ユーザー無視のやり方が多いと思う。今のようやり方を続ければ、きっとユーザーは離れていってしまうでしょう。(福岡県・立花 修)

★規制問題に対して最近私が危惧しているのは、高圧的に自己の意見を押し通そうとする人たちが増えていることです。サタマガではこういったことも少ないのですが、他誌ではこの問題について、ずいぶん感情に走った意見が横行しています。そこには自己の考えに反する説に対して、論理をもって説得しようという意思は微塵もあ

りません。ただ「ふざけるな」、「うるせえ」などの乱暴な言葉を使って相手を押さえつけようとするばかりです。私はゲーム雑誌でこのような言葉を目にすると、不快な気持ちにさせられます。憤る気持ちはわかります、しかし、それをストレートに表現しては、決して問題の根本的な解決には結びつかないでしょう。規制問題がセガサターンにとって大切な問題であるからこそ、相手の考えを理解し、尊重したうえで相手を納得させるような説明を心がけるべきではありませんか？

(千葉県・フォエルガイスト)
★僕はX指定枠の廃止について特に異論はありません。実写、アニメ絵を問わず、ただ単に女の子を裸にすることのみを目的としたゲームではすぐに飽きてしまいますし、既存のパソコンゲームからの移植にしてもコンシューマ機であるサターンの厳しい規制のもとでは、かえって中途半端な形に仕上がってしまうケースも考えられるため、ソフトのよりいっそうの充

実という観点で考えれば、長い目で見て、きっとプラスになると思っています。ただ、ひとつ残念に思えたのは、ユーザーを大切にしているセガさんだからこそ「X指定枠の廃止」決定後、賛否両論沸き起こる前に雑誌広告や記事など、何らかの形で廃止の旨を明確に説明して欲しかったと思っています。

(石川県・9月のさくら・23歳)
★私は賛成です。今回の規制は、将来本当に楽しいゲームを作るための、セガの意欲がうかがえます。倫理的な判断というのが理由ですが、いいソフトが、作れる→売れるというようなポジティブ・スパイラルを作るためにも、必要な判断だったと思います。なんの制限もなければ、警察当局や政府・自治体からの圧力がかかるなどの問題が起きるかもしれません。これはサターンだけではなく、ゲーム業界全体の問題なので、まずセガが先陣を切ったことは素晴らしい判断だったと思います。とにかく何かを禁止にすると、すぐ文句をつけたがる輩が多くて困りますが、セガは、将来的に、楽しさを追求するための土台を用意してくれていることを理解してあげてください。

(岐阜県・前田裕一・19歳)
★本格派を好む僕は、1年ほど前

までパソコンゲームしかやらなかった。しかし、周知のとおり、パソコンゲームにはアダルトゲームの嵐が吹き荒れ、良質な一般ゲームが駆逐されてしまった。僕はそれに嫌気がさして、信頼できるセガのサターンへ移ってきたのだ。なのに、ここでも18禁の問題が提起されている。情けない。いい加減、目を覚まさねばならないのはユーザーの方だ。昔から、アダルトもの(裸や性描写)が大手を振って歩けた業界はことごとく短命であったことぐらい誰でも知っているはずだ。せっかく確立したゲームという世界を、僕らは自分たちの手で汚そうとしてはいいのだろうか？ 裸を出さねば表現できないなんて、馬鹿げたセンスだと思わないか？僕は、みんなが自由を求めすぎて、自制を忘れてしまっているような気がする。

(千葉県・よしだ流水)



のテーマは……

GDNETに声援を送ろう!
—GDNET発足のニュースを聞いて、期待を高めているユーザーも多いと思う。ここで、GDNETに向けて、意見や要望、出して欲しいゲームや応援の声などを大募集。

今日の格闘ゲーム



▲神奈川県・ひうらがつき
—やーん、サスカッチがかわいい。
—いつも怖いふみちゃんか……(ぼき)。



▼北海道・七海慎吾
—なこーにりむるー。ふふふ……
—今度は若旦那がブレイク(笑)ね。



▶兵庫県・とらまる

—ファイヤーパターンのバトルジャケットを着た3のジャッキー、いかす！

◀埼玉県・Ho-Posi

—うーは、鬼面の黒幕！本格的な怖さがありますな。次回作にも期待。



こだわりの イッピン★



★なんといっても「クロックワークナイト〜ベパル〜の冒険〜」です。去年の1月、サターンを買い、まだソフトがひとケタしかなかったころ、このソフトを買いました。このソフトは僕にゲームの楽しさを教えてくれました。セーブができない、ステージが長

いなどの短所もありますが、そこがいいんです。ひと月かけてやっとイージーレベルをクリア、ふた月目にハイレベルクリア、そしてチェルシーの目がさめないまま下巻へ……。『ナイツ』や『VF』と比べても、このソフトが好きです。続編はもう出ないのでしょうか？

(埼玉県・古市憲寿・11歳)

★こだわりのイッピンというより、もどかしいイッピン、『F1 Live Information』。車ゲーム(あえてレースゲームとは書かない)は、サターンにとって鬼門ノ という時期に、あえて発売されたこのゲーム、今のサターンならもっと良いデキで出せるのでは? あまりにも惜しいデキなので続編希望ノ

(福島県・南斗ボム・20歳)

コレ 移植 そう!



大阪府・松吉茶和・19歳

★ああ、もう一度あの声を聞きたい……。『さーあ、寄ってらっしゃい見てらっしゃい、タイムアタック……』私はアーケードの名作シューティング『ゲーム天国』に惚れてしまったのだ。

しかし、すでに家の近くにはなく、電車で4駅ほど行かなければならない。それでも週1で通っていたが、いい加減忙しくなってきた行けなくなりかなり経つ。『ゲーム天国』はいろいろな面で斬新なアイデアがいっぱいだった。5人の個性豊かなキャラクター、見ているだけで楽しい背景と、3Dっぽい画面、素晴らしい声優陣、そして何といってもタイムアタックノ とてもとても熱かった。一日に千円つぎ込むなんて一体何回やったことか。私の好きな三大ゲームのひとつです。みんなで移植希望運動を起こしましょうノ (神奈川県・ロケットファイア)

バーチャだよ!!

全員集合

★バーチャンブルー

●沖縄の名物料理、にがうりの炒め物『ゴーヤチャンプルー』を楽しむゲーム。プレイヤーはポリゴン沖縄に住むポリゴンウチナンチュー(沖縄県民)となり、ポリゴン庭のポリゴン畑にてゴーヤ(にがうり)を栽培するところからスタート。ゲームはすべてリアルタイムで進行するので、1日に1度は立ち上げないと大変なことに。最終的に家族に美味しいゴーヤチャンプルーを食べさせればゲームクリアとなる。家族全員が喜べば、ポリゴンTHE BOOMの『島歌(ウチナーグチmix)』(懐かしい……)が聞ける。(沖縄県・ガッパイ)

★バーチャラス

●最上級の大麻『チャラス』を栽培するゲーム。蛍光灯付きポリゴン栽培室に苗を植えて育てる。できたマリファナを吸うと、画面が七色に光り輝く『幻覚モード』搭載(ショートトリプレイあり)。BGMはボブ・マーリーのレゲエ。当局のお墨付きで発売中止。

(東京都・まがれ・22歳)

—今日は栽培モノが2本。しかし麻葉はいかんよ、麻葉は。

今日のメカ系ゲーム

千葉県・凍土れん



—エインシャントのモーターバトルゲーム。バトルモノのイラストが早くも届いたのだ。

東京都・つよいロボ



—うっほー! メカ! がんばりぐりー。
—相変わらず機械モノに弱いわね、若旦那。

ムダゲー ばんざい!

タイトルは『料理の達人』。プレイヤーは、審査員となり達人と挑戦者の戦いに判定を下さなければならない。料理は最高級で、それこそ涎が出るほどうまい。プレイヤーが点をつけるまでは同点の状態、緊迫した空気の中で判定を下さなければならない。鳴り響く銅鑼、交錯するスポットライト、全員の視線は君のもとに集まるノそこでき、試食ノとなるわけだがどっこい、テレビ画面の向こうの料理の味がわかるわけもない。無念。(埼玉県・まもびー)

ふりG りA 区S



★サクラ大戦は恋愛メインですか……。サターンユーザーってそんなに男性多いの? 『同級生if』といい、『ときメモ』といいすぎる!! 『アンジェ』はキャラがいや〜んだし……。とりあえず、サクラ大戦はマリファナ落とすか。ときメモの影響か、恋愛SLGがザクザク出てきて

ますが、女性ユーザー無視してるみたいで腹立つ!! (京都府・Cuvie)
—アンチときメモ派の若旦那は?
—サクラ大戦は好き。展開が色々あって楽しいもん。

★私の弟(以前、私のことをラウ呼ばわりした失敬な奴)の子どもは、今年3歳の女の子で、名前は『ゆき』。ある日私がサターンでバーチャ2をガチャガチャやっていると、突然彼女の乱入。彼女のお気に入りアキラとパイ。特にアキラの勝ちセリフは彼女の小さなハートを釘付けにしたらしく、会う人会う人に『オラオラオラーッ』『10年早いんだよっ』のセリフを披露。なんてカワイイ奴なんだと思っていた今日このこ

ろ、突然そのセリフを言わなくなっていることに気づいた。どうやら彼女の母親は、自分の娘がとんでもなくできない言葉を叫んでいることにに対して良く思っていないらしく、『言っちゃダメ』とクギをさしたらしい。ちよびりさみしい。しかし、ゆきのバーチャ好きは収まらず、今度は『パンチパンチパンチキック一つ』と体で表現。やっぱりカワイイ奴なのだ。これからいろいろ教えてやろうと思っている。ゆきの母親と私のバトルが今はじまった……。

(静岡県・真夜中リオン)

娘を間違った方向に育てる鬼小姑!!
ワイドショーか!?
みのさーん、夫の姉が私の娘を……。

サタマガ 公開質問状

★XBAND通信対戦で麻雀ゲームは出ないんですか？

(神奈川県・水口彰太・13歳)

一点数計算ができるようになったら、もう一度お手紙を下さい。

—若旦那、それは失礼よ。

★panaさんは今ごろどうしていますか？(東京都・菅久美・17歳)

—子育てに励んでいると思います。

ここはひとつ、GALSふり〜区に投稿していただきましょうか。

★私は現在、香川を拠点とした大規模書店に勤務していますが、ソフトバンクの出版部門にはどうや

ったら入ることができますか。中途採用の実績はあるほうですか。

(愛媛県・高橋 立・23歳)

—ここでは回答できかねるので、人事部に直接お問い合わせ下さい。

★どうしてもだめですか？あと2時間／(東京都・森アキラ)

—どうしてもだめです。

—何がよ。

★サタマガスタッフにファンレターを送りたいのですが……。

(愛媛県・五右衛門子・17歳)

—ぜってー、こねーな。

—あたしにも送ってね。

今日のクォータービュー



—ダークセイバー、トロッコのシーンで目が回ってしょうがないんですけど……助けて！

秋田県・ONG初美

INFORMATION

—はい、今回もお疲れ様でした。

—若旦那もね。

—それでさ、ふみちゃん……。

—トキオのコスプレがしたいの？

—何が言いたいのかな？「見たい」ってハガキが100枚くれば見せちゃうよーん。

—あっそ(笑)。で、なに？

—いや、ギャラリーの一席は決まったけど、残りの2人がまだ。

—あ、今回からソフトプレゼントは文章・イラスト問わず3人になったんだってよ。

—そうそう。だから、ネタの種類にかかわらず、ハガキに必ず希望ソフト名を明記してね。

—さて、誰にしようかなー。

—今回は、ズルかったけど(笑)着眼点の良さでKAZ丸クンにまず1本プレゼントしたいな。

—私は、フリーワークで採用した千葉県の鈴木軍師クン。具体的な企画もどんどん送ってね！

—KAZ丸クンと鈴木軍師クンは希望ソフトを書いて送ってね。

—惜しくも漏れた採用者の皆さんには500円分の図書券をプレゼント。ちょっと時間がかかるけど、楽しみに待っててね！

—じゃ、また再来週！

ハガキのあて先は

500円分の図書券プレゼントに加えて、ネタの種類を問わず3名にソフトをプレゼントしているRs。君の投稿を待っているぞ！

〒103 東京都中央区日本橋

箱崎町24-1

ソフトバンク(株)

セガサタースタマガジンRS係まで

10月11日号のお詫びと訂正

P.98で「9/13号に掲載されていたストZERO2のドラマティックバトル」とありましたが、ストZEROの間違いです。ストZERO2にドラマティックバトルはありません。P.58の右下の写真が逆版になっていました。それぞれ関係者の皆様ならびに読者の皆様にご迷惑をおかけしたことをお詫び申し上げます。

王様の耳

★バーチャロン専用「ツインスティック」対応ソフト第2弾は「鉄人28号」らしい。(東京都・クレイジーじいじ) ★サターン版セーラームーンのタイトルは「セーラームーンSSSS」との噂。(愛知県・山田覚) ●池サラ氏脱サラ！(埼玉県・永沼純也)

コマまんが サタマガくん



今回ソフトをGetしたのは如月龍牙さん、KAZ丸クン、鈴木軍師クン。次は君の番かも！

SEGA PRESS

PRESENTED BY

SEGA

Vol.10

SEGASATURN and SEGA ENTERPRISES OFFICIAL INFORMATION CLUB

セガが提供している各種情報サービスの最新の内容とアクセス方法は、ココを見ればパッチリのセガCSプロモーション部オフィシャルコーナー「セガプレス」。今回はセガエイジスの今後の展開についてだ！

次のセガエイジス作品を竹ちゃんと占っちゃうぞ！



今回のために「アウトラン」の移植を担当した「るつぼチーム」と会ってきた竹崎氏が登場！

みんなの意見で決まるタイトル

本誌■まずはセガエイジスの近況など。竹崎■このあいだ「アウトラン」と「アフターバーナーII」が出ましたよね。年内はあと「廊下にイチダントアール」だけとなってしまったので、春に向けて「ファンタジーゾーン」や「ヘッドオン」を始めとした4本セットを発表しつつ、来期以降はどのようなタイトルをセガエイジスでやろうかと、各方面と検討中です。本誌■売れ行きのほうはどうです？

竹崎■元々大ヒットを狙っているシリーズではないのですが、「タントアール」なども意外とリピートが続いてまして、狙い以上の売れ行きはいつてますね。本誌■ソフトの値段も安いんですね。竹崎■それに関しては、正直いろんな意見がありますね。確かにこの内容でこの値段なら安いと言ってくれる方もいますし、某対抗機種と同様のシリーズの5本入りセットと比べて、高いという方もいます。でも、今回のセガの体感シリーズの移植は、「るつぼ」というチームが担当しているんですが、彼らの言葉を借りれば、今でも色あせない本当の意味での名作を「完璧な」形で安く提供し、永久保存にふさわしいものをシリーズ化していくというのが、セガエイジスの基本だという意気込みで移植をしているわけです。ですから、1作1作に対する追求度合いは、他と比べても全然レベルが違うと思います。単に外見だけ似て、中身がまるで違うというのではなく、1枚のCDに基板と同じかそれ以上の渾身の内容を盛り込んでいる。そういう点では、多くの方は安いと感じていただけるかと。本誌■元は取れてるんでしょうか？

竹崎■取れますよ(笑)。こういった企画はカートリッジのロム形態だったら、絶対成り立たないビジネスだと思います。そのへんはCD-ROMの利点が最大限に生かされていると言えるでしょうね。本誌■こういう移植はどのようにしてやっているのか知りたいんですが？竹崎■こういう昔のゲームって、例えばハードディスクで残されていたりすることはまずないので、とにかく基板がある

ということが条件ですね。だから、移植が実現するには、その基板のあるなしも大きな要因になります。本誌■では今後のセガエイジスの展望を。竹崎■サターンはほとんど2Dのゲームを完璧に移植できますから、この手の移植がされるには一番最適な時期だと思うんですよ。セガエイジスはセガファンへの感謝のしるしでもある永久保存できるメモリアルとして残していきたいですね。

セガエイジス化希望タイトルベスト10

タイトル	オリジナル版
1 パワードリフト	アーケード
2 アウトランナーズ	アーケード
3 ギャラクシーフォース	アーケード
4 ソニックシリーズ	メガドライブ
5 ファンタジースターシリーズ	メガドライブ
6 ゴールデンアックスシリーズ	アーケード
7 ダークエッジ	アーケード
8 ターボアウトラン	アーケード
9 スーパーハンゴオン	アーケード
10 SDI	アーケード

セガエイジス応募先

みんなもセガエイジスへの要望や感想などを書いて、セガに送ろう！宛先は、〒144 東京都大田区羽田1-2-12 ㈱セガ・エンタープライゼス サターン事業部ソフト推進部「セガエイジスリクエスト」係まで。待ってるよ！！

フカザツ情報コーナー

最新のセガ情報はこうして見るのだ！

ゲーム雑誌では見れないセガスタンプ手作りの情報が見たい！という人に絶対オススメなのがコレ。電

SEGA JOYJOYデフォ

毎週その時々最新の情報がテープで流されるJOYJOYデフォは、1回分(約3分)を聴けば、自動的に電話が切れる情報サービス電話だ。10月第2週は、「リグロードサーガ2」開発者登場。第3週はセガフリークスとDIGI10情報。今回も最新情報も満載だから、これはどちらも聴き逃さないね！

●毎週金曜日内容更新 ●収録時間3分間

札幌 011-842-8181
仙台 022-285-8181
東京 03-3743-8181
名古屋 052-704-8181
大阪 06-333-8181
広島 082-292-8181
博多 092-521-8181
お楽しみダイヤル
03-5380-8600(東京のみ)

東京圏のみの「お楽しみダイヤル」はユーザーからの意見や要望などを録音可能。まずは自宅に近い番号へ

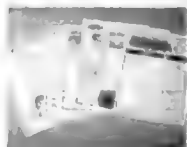
話なら毎週情報が変わるジョイテレ、FAXを持っている人はFAXクラブを利用しよう。店頭では右の2つがあるぞ。

SEGA FAX CLUB

音声ガイドに従えば、FAXで他で見れない情報が手に入るセガFAXクラブ。まずは総合メニューを引き出して、欲しい情報ボックスの内容を確認し、FAXで情報を取り出そう。アーケード情報から、ブライズ新製品情報まで、セガのすべてが隔々まで満載だぞ。

●毎月8日内容更新 ●最大30ボックス用意

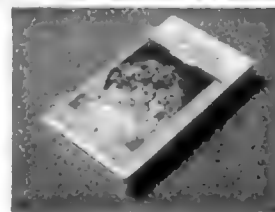
FAX番号
東京 03-5950-7790
大阪 06-948-0606



10月8日からは「サクラ大戦」開発者ウイングボイントアードバイスをはじめ、AM2情報満載だぞ。

近くのお店でチェックしよう！

セガビデオマガジン



セガサターンを扱っている販売店などの店頭で見ることのできる、プロモーション用ビデオ「セガビデオマガジン」。VHSビデオ30分で、毎月最新作の映像を多数収録。

フラッシュセガサターン



販売店で最新作のゲームを遊ぶことのできる体験版CD-ROMも大特価。

●Vol.10収録タイトル(10月～)

- リグロード サーガ2(デモ)
- ワールドシリーズベースボールII(デモ)
- TRYRUSH DEPPY
- FIST
- マスター・オブ・モンスターズ
- ネオ・ジェネレーションズ
- LuLu

SEGA パソコンネットも好評

基本的に毎月の「FAXクラブ」の内容をパソコンネットでも伝えてくれるのが右の5局(動画などもある)。他ではインターネットのホームページで最新情報が。

※上の5局の詳しいサービス内容や入会方法などについては、上記の電話番号までお問い合わせ下さい。なお、お問い合わせは、上記営業時間中にくれぐれも番号の間違いのないようお願いいたします。

セガインターネットホームページ <http://www.sega.co.jp>

ゲームバスターズ <http://www.busters.or.jp/>



SEGA PRESS

Q&A (仮称)

ソニックスタジアム

セガCSプロモーション部が送るオフィシャルコーナーだから、セガに関するみんなの質問も、セガのスタッフが直接バッチリしっかり答えちゃうぞ。聞きたいことはドンドン送ろう!

●セガがソフトバンクさんと組

んで「セガマガジン」なる雑誌を発売するという記事を見ました。"10月11日"となっていました。どんな内容なんですか? AMがメインらしいのですが、まさか、「サタマガ」のAM関係のページがなくなってしまふなんてことはないですね。

(山梨県・タカセ)

セガ■いよいよ10月11日に創刊される「セガマガジン」。セガ全体の旬な話題をタイムリーに紹介し、これ1冊でセガのすべてがわかる雑誌になっています。ここでちょっと創刊号の内容を紹介しておきますと、創刊号の特集は10月4日にオープンする「新宿ジョイポリス」と「バーチャファイター3」。その他に「セガソーリングカーチャンピオンシップ」「ウェ



▲奈良県・NIGHTS&SONIC
サタマでソニックってまだだ先の話なのかな? 僕はいつまでも待つてよ。

ーブランナー」「ラストブロンクス」などアーケード新作の紹介や、「SEGA AGES」に見るセガアーケード名作史、もちろんサタマの新作も紹介しています。セガグッズの誌上通信販売などもやる予定です。当然アーケードの紹介も存分に掲載していく予定ですが、これで「サタマガ」のAMのページが減るということはありません(たぶん)。一般の書店、コンビニの他にセガ直営のアミューズメントセンターでも販売を行う予定。価格は300円です。「サタマガ」同様「セガマガジン」もよろしくね。

●①格闘アクションなどには「Twin Advanced Rom System」を使っているのに、な



▲愛知県・きりま

「コットン」のセガエジス化希望もなかなか高くないんだけど、サタマの「コットン2」ってどうなったのかなあ? あのかわいいコンパニオンに期待したいけど、うん。

ぜRPGで使わないのですか(戦闘になるとときとか)。

◎「バーチャスティックプロ」はもっと安くできないのですか。

(東京都・宮崎祐也)

セガ■①現在発表されている拡張RAMカートリッジ対応のソフトラインナップは格闘ゲーム中心になっていますが、当然格闘ゲームしか出ないというわけではありません。確かに拡張RAMを使用するとRPGに限らず、魔法や演出などのエフェクトもものすごいやつができるし、恐ろしいまでに緻密なデータを持ったゲームや広大な世界観を持ったゲームなど、いろんな可能性を実現できます。まだ企画段階ですが、他ジャンルでも出していきたいと考えて



▲青森県・井当

みなさん彼ら2人の笑顔に出会えたかな? 近頃編集部にくよくよくきたフィギュアが読者さんから送られてきたけど、今後は「ナイツ」グッズの発表に期待したいよね。

▼愛媛県・テイルズのSHIPPO



彼の名前を、フオーレン。だと書ける人は、今のサタマガ読者の中にどれくらいいるんでしょうね。すべてが完結した「ファンタジー・ストーリー」には何らかの形でいいから再会したいものです。

いますので期待してください。

◎アーケードの筐体そのままの操作感をご家庭で楽しめることで話題を呼んでいる「バーチャスティックプロ」。確かに従来の家庭用周辺機器から見るとすごく高く感じるかもしれませんが、ただし考えてみてください、何百万円もするアストロ筐体と同じ部品を使っているんですよ。今回の24,800円も限界まで落とした価格設定で、これ以下だと発売できなくなってしまいます。だからみなさんもぜひご理解いただき、買ってください。

*お詫び。前号で海外で発売されている同じ色のサタマを「Vサタマ」と記載してしまいましたが「Hiサタマ」の間違いでした。でもVサタマもカッコいいですよ。さて、次回は読者の方の問い合わせの多い伝説の「ロボピッチャ」に迫るぞ?

セガ広報日誌

前回は南雲くん念願のカラーページ化/ ということで、カラフルだったこのコーナーも、たったの1回で元通り……。今度、千葉ちゃんと麻雀で対決したら、カラーページに復活できるかも。めげずに頑張てね。



竹ちゃん

年末年始のサタマは大盛り。うぐっ!!

やはり年末といえばRPGをはじめとする思考型ゲームをじっくり遊びたいもの。ふと考えるとこの年末、サタマのラインナップには意外とその手のゲームが充実してきている。で、その他のゲームはどうかというと、これがまた驚くべきことに充実しているのだ。えっ、そんなことないって? 今、年末年始の各タイトルの発売日を順に決める会議に出てると、そんな風に感じるんだけどねえ。



南雲くん

秋です。人恋しい季節ですね。

去年、あるイベントが終了して輸出作業を行っている時に首の筋を痛めてしまい、もともと肩に力が入るタイプでもあり、衰れがたまると猛烈な肩凝りに襲われます。というわけで最近ツボに凝っている次第ですが、手足だけでも様々なツボがあり、中には尿管を刺激するツボなんてのもあり笑えます。最近のお気に入りツボは横指の下部分(三里という)で足の衰れをとるツボです。気持ちいい。



ゲーみき

セガのいい味は何年経ってもおいしい。

セガから11月下旬に出るデジタルカメラ「デジオ」と、買った画像を編集できる「ピクチャーマジック」を見せられました。めちゃくちゃ簡単に面白い画像が作れるのにびっくり。さらに作った画像はプリンターで印刷できるとな/ お手軽ツールにめちゃくちゃ愛用。ぜひ自分の顔をあれこれいじったシールを作り、名刺に貼り付けたいと思います。金髪立てロールとか……。楽しみなぞ。



ハニー花谷

先号はいきなりカラーでたまげたぜ!

ども〜。なんて悠長なことをいっている場合ではなかったです。早く書かないと小生のところが空白になってしまふ。そうだな。先週4日に新宿でオープンしたジョイポリスがあった。実地小生はプレビューに行きましたが、多人気型のアトラクションが豊富だからみんなでワイワイガヤガヤできるぞ。とくに「アクアノバ」。超ベリ〜いがしてるぞ!!



間鉄人

早くも決定/ 2Pジャッキーが使用禁止

先日、柏ジェフリーとある賭けをした。それはVF3の対戦で彼の使うアオイに負けたらスカジャンジャッキーを今後使わないというもの。俺がバカだった。相手にしたのは、鉄人の宮山だ。最初は勝ってたのもつかの間、3-2で負けてしまい、今後は使用禁止/ けっころ気に入ってたのに残念。くやし〜/ それ以来、スタートボタンを押せばなしにする日々が……。

ハガキ

このコーナーでは、セガサタマに関することや、セガに関する質問、要望や意見、イラスト、このコーナーで扱ってほしい情報など大々的に募集するぞ。届いたハガキは、セガプロマネチームにちゃんと渡すから、いろいろ書いてきてね。毎月応募者の中から抽選でセガからのプレゼントを用意しているぞ。あて先は、〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンクビル5F「セガサタママガジン」編集部「セガプレス」係まで。

【募集項目】

- ご意見コーナー
- 質問コーナー
- イラストコーナー
- その他

みんなのハガキを待ってるぞ!

セガプレスプレゼント

今回はコレ!



今回は、ナイツの特製Tシャツ(白地)を用意したぞ。うち1名には、特製キャラクターも当たるよ。

【副編集長の編集後記】以前ここで「サタマガでは自分で取材して、自分でラフを書いて自分で記事を書くことがザラ」と書いたら、主婦の方から「本当ですか?」と質問のハガキをもらった。遅くなりましたが、回答するなら「本当」かな? 読者のみなさんからするとサタマガは1つの統一された雑誌に見えるでしょうが、じつは実際は違ったりする。各ページには各編集担当者がいて、結構それぞれで各人の違った味を出しているもんなんです。だから僕らも読者アンケートの結果を結構気にしてたりするし、それが仕事の活力となったりします(そのへんを読みとるのも面白いかも)。で、この間千葉ちゃんとどっか読者人気1位を取るか賭けをしました。結果は……。禁地の特上寿司の客数が多い放題。占めて3万3千円。グフ。千葉ちゃん早く俺を追い抜いて、楽にしてよ(笑)。

大余談

光あるところに亀有、ということで、ホットな情報の発信源であるサタマガには似つかわしくない、時期読者のニーズ無視の荒くれページです。まあ、1つだけ意義があるとするならば、文字がバカみたいにいっぱいあるので、ヒマをめちゃくちゃに潰せるってことくらいでしょうか。なお、このページに対する皆さんのご意見・ご感想はお待ちしております。

PRESENTED BY 風防隊

立志編

サターンソフト ラインナップの暗部 に明りをとすの巻

SIDE POCKET2〜伝説のハスラー〜

(データイースト/6,800円/ビリヤード)

1 データイーストの裏の看板シリーズ。
E EAVの*1「麻雀悟空」みたいなものか。新ハードが出たら、とりあえず出しておこうかなという。

1 CPUが強いせいでコンティニューがなかったのがどうもね。対戦プレイは普通に遊べるけど。

E ビリヤードって作品ごとの特徴が出てくれない題材だけど、このゲームは何といっても「ミネソタ・ファッツ」の存在が大きいね。伝説のハスラー。オープニングムービーには本物が登場している。とい

っても、よく知らないんだけど(笑)。
1 途中のムービーやゲーム画面中のウィンドウに登場するファッツは役者なん

だけど、それがもう立ちすぎ。
E 完全に本物を食ってる。*2ウィンドウで適当にニコリしたり泣いたりするんだけど、勝手に「ファッツ・スコ

プ」とか名前つけて喜んでたっけ。
1 これはあまりというかわりと知られていないと思うけど、パズル的なモードを全部クリアすると、ムービー部分のNG映像が観られるんだよね。

E えー!!

1 本編のムービーですら観ている人の絶対数が少ないのに(笑)、試行錯誤を重ねに重ねた末やっと観られるNG集とな

ると*3日本でも5人いるかどうか……。

E 苦労して作ったものを簡単に見せたくないっていう制作者の気持ちはわかるけど、その心理が働くと、永久に観られないものになっちゃう。トホホ。

平成天才バカボン すすめ/バカボンズ

(ゼネラルエンタテインメント/4,800円/パズル)

1 ゲームシステムはかなり問題あるよこれは。「唯一の必勝の積み方をいかに素早く完成させるか」がすべてだから。

E *4昔「大魔王」で紹介してたっけ。

1 さらに胸に落ちないのが、難易度をハードにしたほうがCPU戦を簡単に勝ち進めるってこと。どうしても練り込み不足の感は否めない。

E *5ムービーと音楽に尽きる。

1 「バカボン」という素材を使ってあそこまで昇華させるだけのセンスは他のメーカーには絶対ないよ。いわゆる「キャラクター」の枠を越えている。ムービー部分だけをつないで録画して、環境ビデオを作ったくらい気に入っている(笑)。

E ヒップホップに通じる精神だね。ポーズ画面も、今までのゲームのそれとは全然違う文脈で成り立っている。強いていうならばスクリーンセーバーに近い。

1 ゲーム部分も、背景のグラフィックとか音声とかいい味出してる。*6「おねぼうさん」とか。とくに2P対戦で泥試合

になると、選んだキャラによっては奇妙な音声の連呼に気が狂いそうになる。マインドコントロール入ってるよ、あれ(笑)。勝ち負けじゃなく、そういう感覚を楽しむってのを目的にすると、ゲーム部分も俄然魅力がでてくる。

E ゲームソフトとして見るとなんじゃこりゃって感じだけど「デジタルでなんかいろいろ見られるもの」って考えると、中身はかなり濃い。あのムービーだって他のメディアじゃ見られないわけだし。

ルパン三世 THE MASTER FILE

(MIZUKI/5,800円/データベース)

E わしら2人ともちゃんと買って持っているという、珍しいソフト。

1 発売が専断で、そのとき公開してたルパンの*7最新映画の資料集がついて、しっかり利用したけど(笑)。

E ルパンっていうと、我々の世代では*8TVアニメの新シリーズだね。旧シリーズのほうも再放送で観たけど。

1 リアルタイムで見ていたのは小学生の時だったけど、他のアニメと雰囲気がか明かに違っていた。ちょっと大人の空間を垣間見てドキドキする感じがかったね。キーワードは「気だるさ」。

E このソフト、要はただのデータベース。主題歌だとか各話のストーリーだとか名場面のムービーだとか収録されていて、単純な資料的価値もあるんだけど、時々思い出したように起動して何の目的もなくそれらを眺めていると、ルパンという作品特有の「気だるさ」のフィードバックと、「何やってんだろ、わし」って

いうその時の自分自身の状態の「気だるさ」があいまって、ものすごい精神状態になれるのが最大の魅力かな。雨降りの午後なんかに見るとヤバいよ(笑)。

1 1980年の前後に小学生だった世代ならではの楽しみかただね。

FEDA・リメイク〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜
(ヤのまん/6,300円/SLG+RPG)

E ファミコンの*9「ファイアーエムブレム」やメガドライブの「シャイニングフォース」シリーズと同系列のゲームなんだな、実際にプレイすればストーリーとかキャラの成長なんかでそれなりに楽しめるんだな、という部分まではいい。

1 (笑)。

E 問題は*10戦闘シーンの各キャラクターの奇声の書き文字のセンス。あれ、どういうこと?

1 基になったスーパーファミコン版のムックに書いてあったんだけど*11「北斗の拳」をちょっとは意識してるところがあったみたいだよ、やっぱ。

E なるほど。それで「きてはあ/」とか「オオオオーン/」といったのが生まれたのか。でもやりすぎだよ。

1 どう考えても、無意識に出る叫び声じゃない。

E ひょっとしたら、サウンド担当の人が用意したSEを「こう聞こえた」って具合に言語化したのかもね。うーん、どうしても話題がこの一点に集中しちゃうなあ。他になんかある?

1 ROMカートリッジのスーパーファミコン版より読み込みが早い!!

用語解説

※1 中国の妖怪と麻雀ができる、どんな顔をしたらいのかわからないゲーム。ただし、システムは意外に本格派だったりする。当然ながら、サターン版も初版に発売された。

※2 画面右上の、よくわからないスペース。球を突いたり放っておいたりすると、適当な実写映像(静止画)が表示される。

※3 佐々木いさををいちは、読者から送られてきたアンチョコを見て、なんとかクリアで

きたそうだ。「カーソルをドットぶん移動させて……」といった、懇切丁寧なものだったらしい。

※4 サタマガ初版に不定期連載していた、電圧度高めのお笑い(?)コーナー。ちなみに「バカボンズ」の攻略法が掲載されているのは、1995年10月号(当時はまだ月刊)。

※5 ドラッグテストあり、サイレントモ



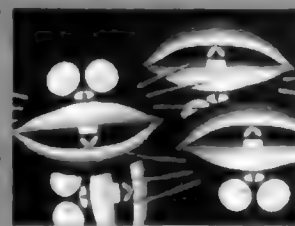
ノクロムービー調あり、クレイアニメーションありと、ステージによって全く違うテイストが楽しめた。ゲーム画面中に流れるBGMも毎回違って、飽

きがこない。もっともラジカルなのは、ステージ3(カメラ小僧)のBGM。

※6 ホモ兄弟(?)が登場するステージで、最初に聴け

るセリフ。明日への活力が養えること請け合い。

※7 作品名は「DEAD OR ALIVE」。モンキ



風防隊メンバー
プロフィール



戸塚井一(E)

エロ関係の仕事もこなす真やかゲームライター。「ダメはダメなりに楽しむこころ」をモットーに、極めて個人的な事象を追究し続ける25歳。



佐々木いさををいち(I)

「おおむね」ソフトバンク一筋の職人肌ゲームライター。一見真面目そうだが、くだらない妄想を語りだしたら止まらないソウルフルな27歳。

望郷編

広義においての「ゲーム」を考え現状を浮き彫りするの巻

それぞれの「俺ブーム」

I 最近のゲームでは、ネオジオの*12「メタルスラッグ」がよかった。久々によくできたシューティングアクションで。
E サターンにも移植されるらしいね。
I 「旧本体を持っているにも関わらず、おまけ要素が充実しているCD-ROM版につられてネオジオCD本体も一緒に買ってしまった私の立場は？」などと未慮も思っていないから。悪いけど(笑)。
E わしが最近好んでプレイしているのは、メガドライブの*13「なんちゃらストライク」シリーズ。1作目の「デザートストライク」は無事クリアして、今は「ジャングルストライク」のたぶん最終面に取り組んでいる。
I そういえばこの前、国内では発売されなかった*14「アーバンストライク」あ

げたよね。

E シリーズを通してシステムはちっとも変えないんだけど、やっぱり、いいわ。ゲーム画面が精巧なミニチュアセットみたいでいい。心地よい緊張感とでもいうのかな。ポリゴン使ったしよばいのより、よっぽど3D感覚あるよ。
I あのドット絵は職人技だね。
E このシリーズの舞台設定、湾岸戦争がモデルなんだけど、ちょうど押入から引っぱり出して遊び始めた時期に実際のイラク情勢が緊張してきて驚いた(笑)。
I EAビクター、サターンで「なんちゃらストライク」シリーズの3作セットを出せばいいのに。無理か。
ファンタジー考・序説
E 去年発売されたスーパーファミコン

のソフトに*15「平安風雲伝」ていうのがあってね。半年くらい前に買ったんだけど、ゲーム的にはごく普通のシミュレーションRPG。でも「式神」とか「陰陽師」とかいった言葉が生み出す雰囲気につられて、結局最後までやっちゃった。
I たしかに平安時代という舞台設定は物珍しい。
E 単に主流に対するアンチ精神というよりは「この時代にスポット当ててもいいじゃん」という素朴な理由で決まったような気がする。いろんな部分で平安時代に対する愛情が感じられるんだもん、このゲーム(笑)。
I それにしてもすたれないよなあ、*16ファンタジー世界。
E いつのまにか大枠ができちゃってる。そこから少しでも外れていると、とたんに邪道扱いされちゃう。「これは僕の知っているファンタジーじゃない」とって。
I つまりファンタジーってのがあまりにも氾濫して定着して、物量的にも大勢を占めるようになったから意識の中で簡

単に覆せなくなっちゃったってことだね。
E 「調和」は好きだけど「予定調和」はね……。
やはり気になるネット対戦
E まわりのライター達中で、にわかにDOS/Vパソコンがブームになってる。
I 通信による*17「メックウォーリア2」の対戦プレイね。
E 友達うちで遊ばせてもらったけど、プレイ中の緊張感が、もう違う。「対戦相手を広いフィールドの中から発見するまでの過程からすでに戦闘が始まっている」とってのが新鮮で。
I アーケードやコンシューマ機で主流の対戦格闘ゲームとは、「戦国」という行為に当てる物差しは尺度が根本的に違うからね。それらを比較してどっちのほうがいい、とは一概に言えないけどね。
E それはそうだけど、戦闘中に相手へのメッセージをキーボード入力する時の感覚とか、今のサターンじゃ味わえない。
I サターンモデムの今後に期待だね。

大団円

日頃気になる物・事象にゲームの可能性を模索するの巻

ドラえもん謎?

E この前、「とても調子いいとき」に酒飲んでクラブで踊ってたら、幼稚園の校舎とか、あまり親しくなかった中学のクラスメートの名前とか、昔のどうでもいい記憶がどんどん思い出されて、すごく良かったよ。もう、記憶の引き出し開きっぱなし状態。体の中のスイッチが押された感じというか。
I 「ドラえもん」の記憶トンカチみたいなもんだね。
E そう、まさにそれ!! ……待てよ。もしや、そういうブツ飛んだ時の体験をそのまま漫画のネタにしたんじゃないか? トンカチで頭を叩く、というアクションも「スイッチON」の象徴みたいだし。あやしいな(笑)。
I というわけで、*18藤子・F・不二雄

先生のご冥福をお祈りします。なにが「というわけで」だかわからないけど。
E 少し前にサターンで「ドラえもん」のゲームが出たけど、デキの方は……。タイミングがズレていたのが救いかな。
コギャル・リスベクト?
I 深夜番組で明石家さんま司会の「コギャル放し飼い」とかいうのがやっていて、途中から観たんだよ(笑)。
E それ、ちょっとだけ観た。
I いわゆるコギャル世代の女の子が出てきて、*19自慢とか一発芸やったりするってだけの番組。いやー笑ったね。見事にバカばかりで。
E わしらの感覚としては「ムツゴロウ動物王国」とかを観るのと大差ないよね。
I 毎週とはいわないけど、たまにやっ

てくると嬉しい。こういうのは。
E コギャルで思い出したけど、最近はずるくてシワのないルーズソックスを靴にかかると履くってスタイルが目立ってきたね。より一層「ロケ化」してきてるね。あれ、カルチャーリーダーみたいなのがいるのかなあ。
I 自然発生的なもんだと思うな。あの年頃って、他から与えられたもので満足する性質じゃないでしょ、もともと。
E *20デコチャリ趣味みたいなものかな。男は客観的な「モノ」でこだわりを追求して、女は自分の身体に直接関わる部分で個性をアピールするっていう。
I 根底の部分では、男も女もそんなに違いはなさそうだね。
E ……冷静に考えたら、コギャルと呼ばれる人達と10歳近く離れてるんだよ、わしら。
I それは言わないように。
E 「ときめきメモリアル」がおもしろいわけだよ、道理で(笑)。

ラブレー・フロム・飯野?
E (手元のサタマガをバラバラ見ながら) ワープの「E0」、たしかに面白そうだけど、個人的には*21「おやじハンター」の路線も捨てがたいなあ。
I 飯野社長自身も、隠すところかむしろ人目にさらすことを楽しんでいるような(笑)。彼にとっては「E0」も「おやじ」も同軸なんだろうな。
E かなり特殊な麻雀ゲームだよ。脱衣でもなければ本格派でもない。色物路線というのも少し違う。あえていうならば「おやじハンター」というジャンルかな。
I *22飯野サーカスが作製するムービーなんて、他じゃ考えられない。
E 今までのゲームの文脈とは違うところで、「何かかっこいいか、そうでないか」という基準をちゃんと持っている。
I 芸術家気質。
E 「E0」で充分偉いなら、その資金の一部をぜひサターン版「おやじハンター」の開発費に当ててほしい。
I 飯野社長、よろしくノ(笑)

ー・パンチ監督の、トリック性の高いシナリオ。と同時に栗田実一の演技力不足を補う、心温まる作品に仕上がっている。
*8 アニメ「新ルパン三世」は、1978年か



ら1980年まで放映された。
*9 手強いシミュレーション。
*10 ダメージを受けたり、攻撃したりするときに、つい出てしまう声。
*11 「ひでし」「うわらば」などの流行語を生み出した、週刊少年ジャンプに連載していたバイオレンス格闘漫画。原作は「美味しんぼ」と同じ人。
*12 1996年発売。制作はアスカ。絶妙のゲームバランスと「海底大戦争」を思わせるキメ細かいグラフィック描写がウリ。

*13 EAビクター制作。ヘリをラジコン感覚で操作し、数々のミッションをクリアしていくタイプのゲーム。斜め見下ろし画面。
*14 高層ビルなどが出てくる、シリーズのファンなら「燃える」作品。
*15 KSS制作。
*16 「ドラゴンクエスト」「ファイナルファンタジー」シリーズなどの、複合的なイメージとしての世界観をさす。
*17 アクティビジョン制作。サターン版もアクティビジョン・ジャパンから発売予定。

*18 今年9月に死去。本誌に、ご冥福をお祈りします。
*19 Fカップのコガが跳びする……などのじつに他愛のないもの。
*20 自転車版トラック野郎趣味。
*21 前号のワープページを参照。
*22 ハチャメチャな構図とアクションを展開する鬼才飯野氏の演出法。



WARP

ワープが羽田に

やってきた!

「エネミー・ゼロ」 発売日決定! (たぶん) 本当に間に合うのか?

ワーオ「エネミー・ゼロ」の発売日が決まっちゃった。12月は、あの日があの曜日なので録起もいいし(悪いし)丁度いいやーという理由で決まりました(わかる? け。もう逃げられない。もう待てない。「ウェーブレス」やってる場合じゃない。残された開発期間はあと1カ月ちょいだ。その間にCG残り4分の1作って、ナギマシの曲をイキリ系でオーケストラ使った最終レコーディングして(これを書いている次の日には日本を発売します)再収録って、ネオド回リ作って、敵の調整して、エン

ディング作って、「ウェーブレス」やって「セガラリーXバンド」やってどワープノ そんなに出来るのかワープ? そして俺。ウチらも1月31日まで発売延期してえー。そんでCD1枚増やしただけで定価千円上げてえー。ムリだー。いや何とかするが、大変だー。助けて入交さーんノ。遅れたらゴメンねー前田さーん、声が高いね岡村さーん、狭山から通勤大変ね池亀さーん、意外に色が黒いね川口さーん(シネアドの件、相談したいので電話下さい)。とワケがわからなくなっちゃいました

ついに、発売日決定! 12月に入りました。12月の時が思い出されます。前田、岡村、池亀、川口、狭山、入交、ナギマシ、ワープ、エネミー・ゼロ、12月、発売日、決定!



たが、そのくらい大変なんです。だけど良いゲームになりそうです。いろんな意味でイイ感じですよ。多分みなさんもソレを感じ取ってくれるでしょう。ですが、当初の「ハリウッド大作」とか「超アクションゲーム」には全然なっていない。道に進んでしまいました。ですが「作品」になりました。「伝えたいコト」

も伝わると思います。楽しみにしていて下さい。なるべくプレイして下さい。買うのが難しかったら友達から借りでもいいです。せきくろをゆっくりとプレイして下さい。友達の家や店頭でサワリだけちょっとプレイとゆうのは勘弁して下さい。ではもうちょっとな。

サターン教通信

うっしっしっしっ (ホラ書いたソ漆原友人)。それでは、サタ教を始める。今回は予告通り「川柳」だ。それでは読者の優秀でイカれた作品を紹介しよう。まずは大阪市の南条雄巨の作品。「大作に新作ブツけて勘違い」ウマイ、そうだよなあ良くあるよねって「EO」のコトじゃないだろうな。だってアレは延びたもんね。次群馬県の高木朱治「メーカーはハードの能力使ってね」そうだな、ワープも頑張るよ。ゲームアーツとかトレジャーとかも悪いよな、ところで。では次、東

京であって東京でない武蔵村山市の後藤康之からだ。「気を付けてゲームアーツの開発者」確かに気を付けてほしい。雑誌に載ったら要注意だ。そして星裕の町名古屋市の長崎郁雄「ついに出る名古屋泣かせの○○○2」うーん書けん。そうなんだよな



横浜市の平澤誠也から送られてきたサタ教マークデザイン。キレイなので載せてみた。

出るんだよ。すぐ2だもんな。イヤんなっちゃうよな。そんなトコロで今回は終わりにする。したがって「最優秀」とかは今回はなしだノ。だってアブないのばかりで載せられないんだもん。前回は書いた通りヒネレノ。これはソフトバンクの雑誌なんだソノ。ミニコミ誌じゃないんだから。もーいやーん。それでは次の課題だが、今回はなんと「ゲーム業界人似顔絵特集」だ。上も使って1Pだ。イカしたのを待つ。だけどその人の名前は書かないでくれ。

あてさき

ところで、一体イツになったら来るのかと毎回言っているサタ教のロゴマークだが、もうちょっと待ちたい。だって大事なマークじゃん。だから誰かマークをデザインして同じあて先まで送ってくれ(カラーでお願いだ)あと似顔絵は白黒でいいソ。カラーはやめてね。ワーオノ

〒103
東京都中央区日本橋
箱崎町24-1
ソフトバンク セガサ
ターンマガジン編集部
「ワープが羽田にやってきたノ」各係

The Future Is Now

SNKホームページ★http://www.neogeo.co.jp

SNK WORLD '96

MAKER'S
COMMENT

FROM
梅本氏

リアルバウトの大会では、お恥ずかしいところを見せてしまいました。ライターさんはやっぱりウマいですね。でもリアルバウトはホントに面白

いから是非やってみてね。ちなみにSNK最強チームとか言われちゃってますが、SNKにはもっと強い人がたくさんいますからね。念のため。



SNK'S NEWS

10月25日に発売されるネオジオCD版「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」のキャンペーンが行われる。内容は、好きなキャラを選択し「サバイバーモード」に挑戦。「タイムアタック部門」、「スコアアタック部門」があり、各キャラごと上位5名、合計なんと270名に「認定証」とオリジナルテレカがプレゼントされるというもの。オプションでサバイバーモードを選び、使用キャラ1名につき9チーム+ボスキャラ2名とのタイムアタック及びスコア

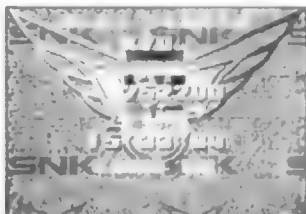
ネオジオCD版「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」

「ザ・キング・オブ・プレイヤーズ」コンテスト'96開催される!!

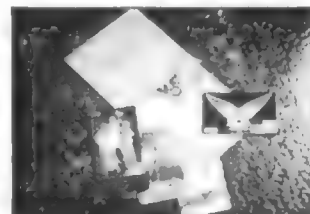
アタックをする。体力が0になった時点でゲームオーバーだ。

なお、競技期間は10月25日～11月30日、応募方法はスコア画面の写真及びCDソフトのオビに付いている応募券を郵便封筒にいれ、キミの住所、氏名、

年齢(学年)、電話番号、使用キャラを記入して送ってね。あて先は〒563 大阪府吹田市豊津町18番12号 株式会社エス・エヌ・ケイ「ザ・キング・オブ・プレイヤーズ」コンテスト'96係行。応募締め切りは11月30日当日消印有効。



2部、各キャラのトップスコア54名はサタマガでも発表します。



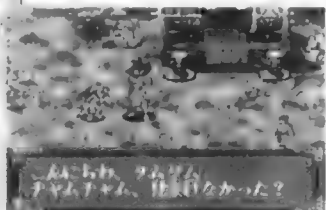
これが「KOF'96」オリジナルテレカ3枚セットうろ、ほしい!



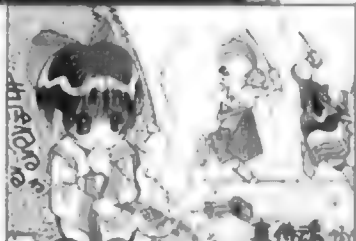
沢山の挑戦
待っているぞ!

サムスピ瓦版 ゆったん終了の巻

武士道烈伝の発売が延期してしまい、とても残念だけど、コーナーもそれに伴っていったん終了することになりました。でも、おハガキはくださいね。ふりーくスのコーナーで採用していきます。サタマガデータステーションでも着実に期待の新作ランキングで果を伸ばしている武士道烈伝だから、先が見えてくる頃にはこのコーナーも復活してるはず! ●武士道烈伝、すっごい楽しみです。もう発売延期しないほしいよ〜(福井県/めろでいあん)



最新ゲーム画面入手! 小さくてもチャムチャムはかわいい



愛知県/きりま
かわいい顔して残像なことを……(笑)

KOF'96 ミニ攻略

秘書課 ボス攻略編

バイス・レナ・マチュア

マチュア(以下マ): もう会うこともないと思ったけど、今回もやらせていただくわ。
バイス(以下バ): 私達より全然お嬢ちゃんの中ボスの神楽ちづると、風を意のままに操るゲーニッツ様の攻略だ。

マ: 神楽ちづるに関してはコマンド投げを持っているキャラは簡単よ。ちづるが近づいてきたらコマンド入力して投げるだけ。
バ: コマンド投げがないキャラは、ちづる



まずは今大会の主催者で、中ボスでもある神楽ちづるを攻略するわ。

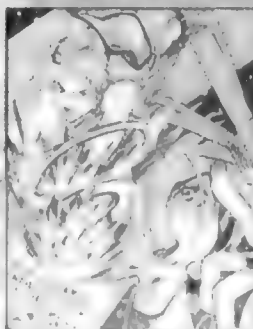
そして最終ボス
でオロチ八傑集四
天王の一人ゲーニ
ッツ様の攻略よ。



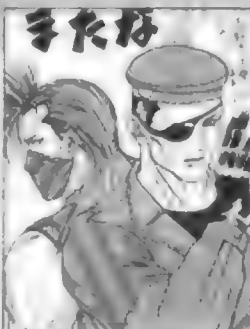
を大ジャンプで跳び越して百活 天神の理(対空技)を誘って攻撃すれば簡単だねえ。
マ: ゲーニッツには飛び道具を持つキャラは楽勝よ。離れた位置で撃てばテレポートして勝手に喰らってくれるわよ。
バ: それ以外のキャラはジャンプ攻撃をガードさせ、しゃがみ攻撃を出すと当たることが多いよ。これが基本かねえ。
マ: 今回は終了。次もあるのかしら?

SNKふりーくス集いの間♡

今回はおハガキ少ない目。そろそろ新紅郎の発売も迫ってるので、サムライおハガキ待ってます!



北海道/さいが氷子



北海道/影澤



かわいい顔ちゃん、採用が5回になりました、ごめんね、胸元が……

新潟県/MAX月影

あて先は2ちゃん

今回のプレゼントは再び「戦狼伝説3」ポスター、プレゼント締め切りは10月25日当日消印有効。「ポスターくれ、係まで、楽しい投稿ハガキ待ってます」
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク株式会社サターンマガジン編集部「SNKワールド」係までね。

Hello!! CAPCOM Vol. 16

Dungeons & Dragons SHADOW OVER MYSTARA™



**D&D移植は
まだか?
企画しようヨ!!**

D&Dを素んでいるカプコンファン、元気がな。このコーナーでは読者のみなさんの意見を元に、企画をやらうと思います。前回のキャラクタ

ーコンテストのような、D&Dでやりたい企画をどんどん送ってください。要望の高いものやおもしろそうなものはこのページで行います。もちろん採用

者にはプレゼントもあるよ。キミの企画でこのページを盛り上げよう! あて先は真ん中の住所へ送ってね。締め切りはコーナーが続くまでとします。



千葉県/鈴木重信



絵はがきをアレンジして送って来てくれた鈴木重信。こういうアイデアも目を引きますね。



神奈川県/水樹あきら
久しぶりのシンのおハガキ。ドラゴンかつ美女なんてオイシイよね。

がんばるまの カプコン 風来坊

今回もやっぱり「X-MEN VS ストリートファイター」ネタだ。このゲームは、前作「マーヴルスーパーヒーローズ」にもあったエリアルレイヴという連続技システムが対戦の要となる。これは通常ジャンプ攻撃を弱P・弱K・中Pと出して(キャラによって変化する)、ガード方向をまどわしてから狙うといいぞ。相手が途中でしゃがみガードへ切り替えるとヒットするからだ。しかし、ジャンプ攻撃の反動で間合いが開くので、着地後に出す浮かせ技はダッシュして出さないと当たらないこともあるので注意しよう。

とりあえずワンポイント講座をやってみた。とはいえ、なかなかゲーセンで勝てねーんだな、これが。というわけで次号に続くのだ。よろしく!

まさって 2人な人

最近ブルーが入りまくりましたが、仕事が終わって数ヶ月ぶりに羽を伸ばせるため、少しは作業できる模様。



サイバーボッツ読者参加型企画次号より始動!!

告知してからおハガキも集まってきた今日。この頃だけ。次回はよいよ根本さん登場! このページで選挙インタビュー掲載の「サイバーボッツ」企画に出される豪華プレゼントもついに発表します。ハガキを出す意気込みはいいかな?

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク株元ビル4F マガジン編集部「ハロー! カプコン」係まで

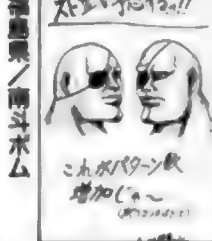


ストシリーズ ファイナル!!

今までたくさんのおハガキありがとうございました。もっと紹介したかったけどいったん終わります。大ブッシュの部屋でも紹介していくからね。



熊本県/むむむ太郎
いつも丁寧なイラストを描いてくれるむむむさん。ダンクの表情が!!



福岡県/南斗水木
2D格闘の痛いとこついてるね。ポリゴンは外伝だけと果たして?



神奈川県/榎桃梅李
このリリウとケンのイメージで描いてある愛蔵版はともかく。背景のファイルのオビが愛着する。

大ブッシュの部屋

こちらはスタグラが結構人気。またカラー化すればカラーのおハガキも載せるからね。今回はシブくいきましょう。



埼玉県/急カゲレ子

今月のイチ押しCD

「スターグラディエーター」のアーケード版オリジナルサウンドトラックが発売されたよ。カプコンサウンドチームの実力を味わって。



●カプコンゲームサウンドトラック「STARGLADIATOR」
●発売中/2,000円
●ビクターエンタテインメント

カプコンホームページ
<http://www.capcom.co.jp>

DUNGEONS & DRAGONS, SHADOW OVER MYSTARA and the TSR logo are trademarks of TSR, INC. and used under license. ©1996 TSR, INC. All Rights Reserved. ©1996 Capcom Co., Ltd. All Rights Reserved.

【投稿してきてくれる方々へ】カラーになったと聞いたら、皆さ白黒に慣れたりで慣れつかないハロカブ。カラーのおハガキを送って来てくれる人、本当にこめんなさい。ゲームも問わず、いつかまたカラーページになったら一挙両得予定なので送って来て下さい。おハガキはそれまで大切に保管しています。カラーでの投稿も受け付けています。よろしくお願ひします。

PASSION* LANGRISSE

ハッシュン
ランクリッサー

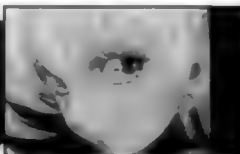
ルナ&ディハルト
おめでとうございまーす!

この号が出る1週間後、果たして出るのか? 本当に出るのか? それはまあ置いて (置いといて) いかんが! ついにギャルコン&ボーコンの結果発表なのだ! パンバカバーン! 思えば長い間募集していたような……。ルナとディハルトに投票してくれた方から抽選で豪華 (たぶん) 賞品をプレゼント。メサイヤさん、よろしくね!

ギャルス コンテスト 結果発表

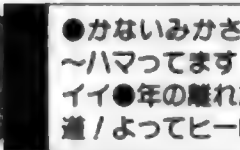
ミス・ラングリッサーⅢ ルナ!

1位
ルナ

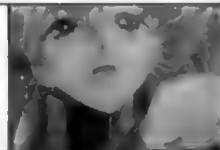


●目的をやり遂げる信念が表情にあらわれている●思いやる気持ちが一歩強そう●実は優しいのでは? ●「自分の中で素直になれない部分がある」という彼女に共感! ●Ⅰのナームが好きなので、ちょっと似てるから。

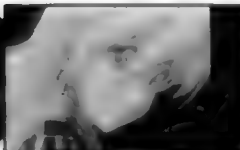
2位
ティアリス



●かないみかさんの声がキュートだから●すべてが超〜ハマってます! ●11歳……犯罪かもしれない……でもイイ●年の離れた幼なじみとくっつくのは少女漫画の王道! よってヒーローとくっつくティアリスに一票!

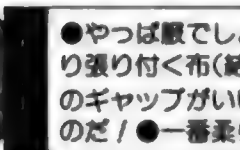


3位
リファニー

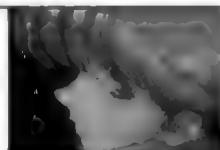


●決め手は声優! 外見も性格も完璧! ●天然ボケが入っているとがたまらんつす……●なんといっても服装が一番まとも。魔法使いの必須アイテムの杖もポイントが高い、そして長い髪とくれば彼女しかいません。

4位
ソフィア



●やっぱ服でしょ、服、服! ヘソ丸だし、胸にぴったり張り付く布(結構巨乳っぽい)! それでいて巫女。このギャップがいいです●ラングリッサーといえば巫女なのだ! ●一番柔らかそう、いい匂いがしそう。



ルナ、受賞の
喜びを語る!

「みなさんありがとうございます。とても光栄なことです。何分にも今は非常時ですので……。お礼を述べるしかできません」



主催者・メサイヤより一言

うるし原先生一番得意な美顔、甲冑露出型コスチュームに感情を内に秘めた性格、笠原弘子さんの声なら当然でしょう。でもルナを口説くのは一番難しいんですよ。開発者(?)もルナ命なので取られたくないです。親心ですな。娘は誰にも渡さん! (トーランド佐藤)

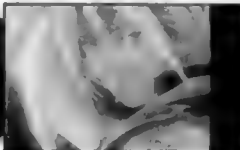
5位 フレア 6位 ラーナ 7位 リアナ

ボーイズ コンテスト 結果発表

ミスター・ラングリッサーⅢは

ディハルト!!

1位
ディハルト



●OP見た時からメロメロです。可愛いよ〜●唯一、髪型が疑問。この時代にムースとかドライヤーはあったの? (魔法でセット! ; 担当N予想) ●あんまり目が良くなさそうなのがいー●愛しのアッキーの声でガラ悪いと嫌〜!

2位 ルイン

3位 霧風

4位 ビエール

5位 アルテミューラ

6位 シルバーウルフ

7位 アドン&

サムソン

●シルバーウルフ! 一目惚れ! (でもルインも捨てがたいけど) ●霧風さん、格好イイよ! でも「オヤジ」してたら嫌だなあ。「人の道」にはずれるようなものもあるな●一目で気に入りました! だだジャニーズ風のハチマキはちょっとね●アルテミューラ。ディハルトよりも格好イイ(うむ、格好良さでは上だね: 担当N)声は塩沢さんだし、言うことなし●ルインです。初々しくて弟にしたいタイプ! そのうえキャ○テン買の買くんの声だしね●ラングⅢのヘインが好き! どんな状況でも大ボケをかましてくれるところがいいんです。

ディハルト、受賞の喜びを語る!

「ありがとうございます。みなさんの投票を励みに、必ずランカス王国を奪還してみせます」



主催者・担当Nより一言

「ギャルコンやるならボーコンもやらせてー!」と、半ば事後承諾で始めたわけですが、アツイはがきが多かったですね。しかし、アルテミューラやシルバーウルフのような正統派(?)美形キャラより、ルインやビエールといった弟にしたいタイプが人気とは……。サタマガの女性読者の年齢層が……。 (以下略)。

©NCS

アドン&サムソン
受賞を逃してガッカリ

「兄貴! なせ我々が7位なんすか?」「世の中の女共には見る目がないということだ」「ラングⅢにも出てるからな!」「見るよ!」





サラ、とりあえずいい感じに仕上がり
てます。が、給ジェフリーやブン
丸になんか勝てません。彼等を倒すた
めにただ今猛練習中。でも仕事優先。

早くも続出? バーチャクラッシャー達の近況

25日に給料出たばっかなのにな
ぜか預金残高が4万円ほど……。
いったい、次の給料日までの1カ
月どーするんだあ。

【奮怒】

あはは、めちゃ悲惨だね。これ
って家賃とか払ってるんだろうか。
払ってないともっと悲惨。4万
円÷30日で1333円かあ。まあ、暮
らせない金額じゃないけどね。バ
ーチャはできないけど。俺もこの
前、25日に給料出て、月末に口座
見たらマイナス5万円だったって
経験があったッス。

★

給料日を前にしてついにヤッチ
マッタ。金がない/ どこにもな
い/ 会社行くにもバイク通勤や
めて後輩の車に便乗サ。

そんなある日、某ゲーセンで、
「もう一本どうスカ?」

と相手。

「金、つきちゃった……」

「………」

「………」

「イイッスヨ、俺だしますから/」

「…… (涙)」

その人の温かい援助を最後に、
私は断食初日を迎えたのでありま
した。給料まであと2日。飯はどう
すればいいのか……。

【3丁目うるる】

バーチャジャンキーにとって、
給料日前に金がないってのはかな
りつらいよねえ。しかも知り合い
にお金貸してもらうのはいいとし
て、知らない人に情けをかけても
らうほど情けないものはない。で
も、それでもやっちゃうんだよな
あバーチャ。ほんとと麻薬だよ。昔
はCDとかゲームとか中古屋に売
ってバーチャ代を稼いで(?)いた

記憶があるよ。

★

ダメですね。生活破綻者になっ
てますよ。とりあえず今日から歩
いて会社に通ってます。1時間30
分かります。バーチャクラッシ
ュ4日目に突入。ちなみに昨日の
晩飯はチョコボール。秋だという
のに水風呂に入ってます。160円が
出せずに、会社から家まで歩いて
帰るのは、これに比べればそれほ
ど重要ではない気がします。現在、
所持金はありません。ナイです。〇
です。ゲーム機なんぞはとうの昔
にありませんので、とりあえず漫
画を売って生活しています。おの
れバーチャ。

【原宿バイ】

そこまでしてやるか普通(笑)。

★

他にも、「れいこ」さんや、「MYG

@山梨大」さんははじめ沢山の方か
らリーク情報(笑)や近況レポート
をいただきました。非常に面白か
ったのですが、スペースの関係で
すべては載せられませんでした。
ごめんなさい。

今後も面白い(不謹慎かも)ク
ラッシュレポートがありましたら、
ニフティーサーブ「BZE11441」
か、Eメール「ikesarah@fa2.so-
net.or.jp」までお便りください。

★

さて、VF3がリリースされて本
格的にイベントがスタートします。

10月12日(土)。ムー大陸、東村
山店 (0423-90-7196)。柏ジェフ
リー、弟子サラ、池袋サラ。時間
制限式組み手。

10月27日(日)。セガワールド鹿
浜 (03-3898-2704)。新宿ジャッ
キー、ブンブン丸、池袋サラ。

X-BANDで鉄人と戦おう in セガ本社

9月22日(日)に、サターン用モ
デルと「バーチャファイターリミ
ックス」を使って通信対戦イベン
トを行いました。イベント場所は
セガ本社。台風18号が直撃状態の
この日、絶対中止だと思っていた
のに、決行との指示。暴風雨の中
行ってきましたよ大島君に。ええ。
大変でしたよマジで。電車のシー
トは中までひしょひしょで。傘は
逆さまになって、まるでギャグ漫
画の様でした。で、イベントのほ
うは3時間で36勝22敗。リミック
スは中身がVF1なんでこんなも
のでしょう。可もなく不可もなく
といったところ。VF1は本当に
技少ないよね。Eボタンもないし。
思い返しまくりの1日でした。



今週の裕くん

いまだ、前ダッシュしません。
その場起きは完璧にこなせるよ
うになったけど、ダメージを与え
ていないのに前のめりにダウンしま
す。最近、喜怒哀楽がはっきりし
てきたので見ていて楽しいです。
裕くんに対しては本気で叱れませ
ん。ジュースとかこぼしたら、怒
ってからママの方を叩いています。



アーマー着衣中の裕くん。結構調が
ります。上手な服の着せかた募集中

ダンジョン 狂騒曲

坂田靖子 著・画

「スーパー64」で好評連載中のコラムが単行本になりました。書き下ろしのコミックなど読んで見て楽しめる、ゲームフリークのまんが家が放つ初のコラム集です。

B6判・192ページ
予価1,000円



好評発売中

ゲームマシンは デージーデージー の歌をうたうか

小野不由美 著 水玉螢之丞 画

B6判・240ページ
定価1,000円

ゲームブームといわれて、すでに10年あまり。これほど長い間、ブームといわれ続けたジャンルがあったのでしょうか？ 最初は子供の遊びであったゲームを今は大人の大人までやる時代。いったいゲームの魅力とは、なんなのだろう。かつては、ゲームからいちばん遠い存在であったはずの大人の、しかも女性の小野不由美さんが、ゲームへの熱い思いをかたけかけてくれます。ああ、そうだったよなあと共感するもよし、自分との違いにおどろくもよし。とにかく楽しめる一冊でしょう。

ゲームデザイナー
堀井 雄二

定価は税込です。お近くの書店でお求めください。

ソフトバンク株式会社/出版事業部
販売局 Tel.03-5642-8101

SOFT
BANK

4コマDXシリーズ新登場!! ポケットモンスター 4コマDX デラックス

好評発売中

ゲームボーイの大ヒットソフト「ポケットモンスター」を業界一番乗りで4コマコミックス化!豪華執筆陣の手によるポケモンワールドに超期待!!

豪華執筆陣 ★山吹ショウマ★中村里美★きりえれいこ★路みちる★山本まるみ★市川和彦★成田美穂★甲斐士★ろひたけ★KAINA★寺川枝里子★藤沢えいる★すずや那智★忍豚★安藤誠
定価750円 A5判・136ページ



表紙イラスト 杉島進

4コマDXシリーズ第2弾11月上旬発売! にとうしんでん4コマDX デラックス

大人気好評発売中のプレイステーションソフト「にとうしんでん」を4コマコミック化。対戦格闘アクションゲーム「闘神伝」シリーズをディフォルメしたコミカルな世界を豪華執筆陣が楽しく描き下ろしています。

豪華執筆陣 ★中村里美★成田美穂★路みちる★KAINA★山本まるみ★すずや那智★藤沢えいる 他多数
予価750円 A5判・136ページ

好評発売中

Super Game Anthology Comic Series



スーパーリアル麻雀PV パラダイス～オールスター4人打ち アンソロジーコミック

リアル麻雀シリーズに登場した9人の美少女たちが、オリジナルストーリーで大活躍!真行寺たつや、うらべ、すう、宮須弥など、豪華執筆陣による描き下ろしコミック&イラストが満載!
定価980円 A5判・240ページ



闘神伝 アンソロジーコミック

すべて描き下ろしのコミックやイラストを収録。ゲームオフィシャルのキャラクターデザインを担当した、ことぶきつかさを筆頭に真行寺たつや、沢田はじめ、Dr.モローなど豪華メンバーで贈る!
定価880円 A5判・200ページ



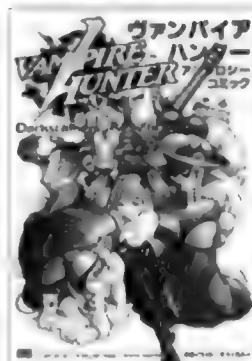
闘神伝2 アンソロジーコミック

大人気好評発売中のプレイステーション用対戦格闘ゲーム「闘神伝2」を題材にしたコミック。4コマ漫画、イラスト等すべて書き下ろしの作品を多数収録した決定版。
定価980円 A5判・240ページ



豪血寺一族2 ちよっとだけ最強伝説 アンソロジーコミック

大人気好評発売中のプレイステーション用対戦格闘ゲーム「豪血寺一族2～ちよっとだけ最強伝説」を題材にしたアンソロジーコミック。豪華執筆陣による描き下ろしコミックとイラストが満載。
定価980円 A5判・208ページ



ヴァンパイアハンター Darkstalkers' Revenge アンソロジーコミック

アーケード・コンシューマ機器で大人気の格闘アクションゲーム「ヴァンパイアハンター」をアンソロジーコミック化。豪華執筆陣によるすべて描き下ろしのコミックとイラストが満載!!
定価1,100円 A5判・224ページ



壮絶美。死闘という名の復讐劇。

U
R
A

エイジ・エリス・ソフィア・新登場リッパー、そして謎の闘神兵。

あの闘神伝が、セガサターン版で恐ろしく新展開。

激しい死闘の中で成長し、相手を探し求める闘神兵。

彼らを使い、世界中の格闘家の斬殺を狙う計画組織。

かつてない怨念。かつてないパワー。もはや倒すことしか許されない。

果たして最終敵までたどりつけるか——。

闘神伝

Ultimate Revenge Attack

U R A

STANLEY SACHAROW HAS BEEN PART OF THE PACKAGING INDUSTRY FOR ALMOST 20 YEARS ALL AREAS OF THE FIELD FROM TEACHING, RESEARCH TO PACKAGE DESIGN AND MACHINE DEVELOPMENT. MR. SACHAROW IS THE AUTHOR BOOKS ON PACKAGING, INCLUDING:



※画面は開発中のものです。



3D格闘アクション
闘神伝U R A ユー・アール・エー
NOW ON SALE 5,800円(税別)

★ハイレゾリューションによる画面表示。サターン格闘ゲームの中でも際立つ美しさ。

★操作キャラクターは11人。おなじみの闘神伝キャラに加え、新たに2人のキャラクターが登場。

★衣装、背景、セリフ、ゲームバランス、CG...すべてにおいて新しい闘神伝の世界が、ここに完成。

—あそびは文化—
タカラ

©TAKARA 1996 株式会社タカラ 〒125東京都葛飾区青戸4-19-16 価格は希望小売価格です。
SEGA SATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN専用の周辺機器ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

タカラの商品には
セガのロゴマークが
必ず入っています

TAKARA

ENEMY ZERO will become

a non-movie oriented title,

with aura and an address

The main stage of the world

will be the space itself

presents an Interactive movie

But E0 will have an aspect of amusement

as a game as well,

with a less

One of the main subjects

will be "digital

Multimedia, as digital media,

has ephemeral factors and risks.

ENEMY ZERO

エネミー・ゼロ

W
A
R
P.

← DANGER

1996

December in store.

CD4Sets 6800yen (Not including Tax.)

Only for SEGA SATURN



SEGA SATURN 及び SEGA は株式会社セガの登録商標であり、SEGA SATURN 専用の周辺機器ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

The Future Is Now
SNK



「宿命の闘い」に敗れてから4年。
あのギース・ハワードが、LAST BOSSの座に復活を果たした!
奴を倒すのは、テリーか? アンディか?
それとも、第3の格闘家か…。

セットでお得な8,800円(税別)!!
**拡張RAMカートリッジ対応
第1弾!!**

拡張RAMカートリッジ(単価価格\$ 800円(税別))を同梱
しかも、カートリッジは
今後登場する対応ソフトにも共用可能

さらば、ギース。

餓狼シリーズ最新作、セガサターンに登場!!

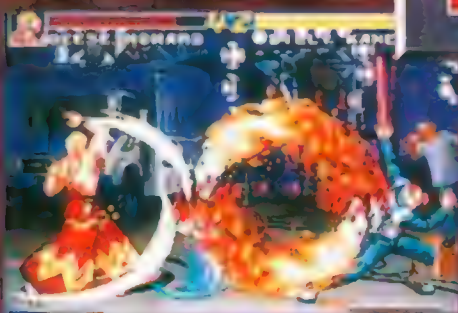
REAL BOUT

餓狼伝説

ギース・ハワード、最後の闘い。

好評発売中・8,800円(税別)

※専用CD-ROM+拡張RAMカートリッジのセットになっています。



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよびは株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、
SEGA SATURN専用の周辺機器ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

●このゲームは、CDと拡張RAMカートリッジの両方をセットしないと遊べません。
●拡張RAMカートリッジは、対応するソフトにのみ共通でご利用になれます。
●画面写真はすべてアーケード版のものです。あらかじめご了承ください。

◆インターネットで最新情報 SNK ホームページ <http://www.neogeo.co.jp>

株式会社エスエスケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNK プレフォンサービス 東京03(5275)6200 大阪06(339)9110(AM9:00~PM5:00) ●電話番号はお間違えなく

SEGA専門店
消費税不要!!
(全商品新品)

サンタ

通信販売の店

TEL 03-3258-9051 (代表)

営業時間 (土曜日を除く)
AM10:00~PM7:30

FAX 03-3252-8456 (24時間受付)

〒101 東京都千代田区鍛冶町2-3-1 神田高野ビル (有)サンタ

送料400円

但し、北海道、九州は300円増、
沖縄は600円増
注：代金着払いご利用の場合は上記送
料に300円プラスして下さい

サターン新作ソフト

サクラ大戦 9/27 6,100円
アフターバーナーII 3,400円
三国志V 8,800円
飯島愛 4,500円
女子高生ふくんバ 4,500円
マジカルドロップII 5,200円
めざせアイドルスター 6,100円
ときめき対戦ばすだま 5,200円
サンダーフォースII&III 4,300円
闘神伝 URA 5,200円
若草物語 7,900円
ギャルズパニック 5,600円
平和パチンコ総進撃 7,100円
ホーテッドカジノ 9/29 7,100円
ターフウィンド'96 10/4 8,100円
必殺パチンココレクション 6,100円
ウイニングポストII 6,100円
アンジェリックSBox 7,900円
麻雀大会II 6,100円
どわんぶら自己中心派 10/10 6,100円
ブレインテッド13 5,900円
パップブリーダー 5,200円
マイティヒット 5,200円
ラングリッスIII 10/18 5,600円
シェルショック 10/25 5,200円
バツグン 5,200円
スターファイター3000 6,100円
マスターオブモンスター 6,100円
ルナ 6,100円
怪盗セイント 6,100円
ズープ 4,300円

ワールドベースボールII 10/25 5,200円
ルル 4,300円
ダイハード 11/1 5,200円
セクシーパロディウス 4,300円
伝説のオーガバトル 5,200円
リグロードサーガII 11/8 5,200円
スペシャルギフト 7,000円
卒業クロスワールド 5,200円
人造人間ハカイダー 6,100円
風水先生 11/15 5,200円
デジタルピンボール2 5,200円
上海Gモメンツ 5,900円
ステークスウィナー 5,200円
バーチャコップ2 11/22 5,200円
サンダーフォースGII 11/29 4,300円
探偵神宮寺三郎 5,200円
皇龍三国演義 5,200円
アウトラン 3,400円
アクアゾーン 5,000円
アンジェリックS 6,500円
ヴァンパイアハンター 2,800円
ウイニングポストEX 1,800円
エルハザード 6,000円
エヴァンゲリオン 4,800円
ガーディアンヒーロー 3,800円
ガンバード 2,800円
ガングリフォン 3,800円
ガンダム外伝I 4,300円
輝く水晶伝説アスタル 2,800円
きんぎょかんぱにー 5,200円
球転界 1,800円
キングファイター'95 3,800円
クラティウスD 2,800円
グランチェイサー 1,800円

グレイテストナイン 1,800円
グレイテストナイン '96 5,200円
クロックワークナイト (下) 1,800円
コータ 800円
ザ野球拳 4,800円
ザタワー (カップ付) 4,800円
3x3アイス 4,800円
実況パワフル野球 '95 1,800円
シャイニングウィスダム 1,000円
宿願がタレントアール 4,100円
将棋まつり 5,800円
真説夢見館 1,600円
新忍伝 1,400円
水滸清武 1,600円
スーチーパイII 6,800円
スーパーリアル麻雀グラフィティ 6,800円
スーパーリアル麻雀PM 6,800円
ストリートファイターZERO II 5,200円
ストリートファイター-ROF 1,800円
スラムダンク 2,800円
スペースハリア 3,400円
Jリーグクラブを作ろう 5,900円
セガラリー 3,600円
ダイダロス 1,800円
卒業II 3,800円
ダークシード 1,000円
ダークセイバー 5,200円
大戦略 3,800円
グライアス外伝 2,800円
ツインビーヤッホー 2,800円
天地を食らうII 5,200円
提督の決断II 6,800円
テカスリート 5,000円
テストロトル 5,200円
テストアクションダービー 1,800円
テストマス 3,800円
デジタルピンボール 2,800円
DX人生ゲーム 4,800円

Dの食卓 3,800円
ときめきメモリアルD 4,800円
ときめきメモリアルSP 5,800円
ドラゴンフォース 3,800円
両生け 7,000円
トアー精霊王紀伝 4,800円
野々村病院の人々 5,900円
ナイツ 5,000円
野虎ワールドヘスホール 1,800円
ハーチャコップ 続セット 5,800円
バーチャファイター 1,600円
バーチャファイターII 3,600円
バーチャファイターミックス 1,600円
バーチャファイターキッズ 5,200円
バーチャルハイドライド 1,800円
バーチャレシング 3,800円
バスルボブル 5,200円
バトルモンスターズ 1,800円
バツアードラグーン 1,800円
バツアードラグーンII 3,600円
ビクトリーコール 1,600円
ビクトリーコール'96 3,800円
ファイティングバイパー 6,100円
ファザースクリスマス 1,800円
ファイナルロマンスII 2,800円
ファイブロ外伝 1,200円
フェーダリメイク 5,500円
ぶよ通 3,800円
ブルーシード 1,800円
ポボイとへべれけ 1,200円
ボリスノーツ 6,100円
ボンバーマン 5,900円
麻雀同級生スペシャル 3,800円
魔法騎士レイアース 1,800円
ミスト 4,800円
メイキングオブナイトルース 1,800円
ゆめみくすりミックス 1,800円
リアルバウト闘狼伝説 7,900円

リグロードサーガ 1,800円
リンクルリバーストリー 1,800円
レイヤーセクション 4,800円
レースドライビング 2,800円
ロードランナー 2,000円
ワイプアウト 5,000円
ワールドアドバンス大戦略 5,800円
ワールド大戦略作戦ファイル 2,800円
ワンチャイコネクション 800円

サターン周辺機器

バーチャガン 2,600円
アスキーバッドX 2,200円
AVセレクトJX-S3 (S付) 2,200円
AVセレクトJX-5 2,200円
コードレスPセット 4,300円
コードレスパッド 2,500円
ツインオペレータ 17,900円
サターンバット (旧・新) 2,200円
パワーメモリ 4,300円
シャトルマウス 2,700円
マルチターミナル 3,400円
サターンSケーブル 1,800円
サターンRFユニット 1,800円
サターンAVケーブル 1,800円
サターンRGB 2,000円
ホリサタンスティック 4,800円
ビクターCDデコーダ 12,800円
マルチコントロール 2,400円
バーチャスティック (新) 5,200円
バーチャスティックプロ 22,000円
ファイタースティックX 3,200円
ファイタースティックX ZEROII 3,500円

メガドライブソフト

ドラゴンクエストII 2,000円
ドラゴンクエストIII 1,800円
ドラゴンクエストIV 1,800円
ドラゴンクエストV 2,800円
ドラゴンクエストVI 2,800円
ドラゴンクエストVII 2,800円
ドラゴンクエストVIII 2,800円
ドラゴンクエストIX 2,800円
ドラゴンクエストX 2,800円
ドラゴンクエストXI 2,800円
ドラゴンクエストXII 2,800円
ドラゴンクエストXIII 2,800円
ドラゴンクエストXIV 2,800円
ドラゴンクエストXV 2,800円
ドラゴンクエストXVI 2,800円
ドラゴンクエストXVII 2,800円
ドラゴンクエストXVIII 2,800円
ドラゴンクエストXIX 2,800円
ドラゴンクエストXX 2,800円
ドラゴンクエストXXI 2,800円
ドラゴンクエストXXII 2,800円
ドラゴンクエストXXIII 2,800円
ドラゴンクエストXXIV 2,800円
ドラゴンクエストXXV 2,800円
ドラゴンクエストXXVI 2,800円
ドラゴンクエストXXVII 2,800円
ドラゴンクエストXXVIII 2,800円
ドラゴンクエストXXIX 2,800円
ドラゴンクエストXXX 2,800円

ドラゴンクエストII 2,000円
ドラゴンクエストIII 1,800円
ドラゴンクエストIV 1,800円
ドラゴンクエストV 2,800円
ドラゴンクエストVI 2,800円
ドラゴンクエストVII 2,800円
ドラゴンクエストVIII 2,800円
ドラゴンクエストIX 2,800円
ドラゴンクエストX 2,800円
ドラゴンクエストXI 2,800円
ドラゴンクエストXII 2,800円
ドラゴンクエストXIII 2,800円
ドラゴンクエストXIV 2,800円
ドラゴンクエストXV 2,800円
ドラゴンクエストXVI 2,800円
ドラゴンクエストXVII 2,800円
ドラゴンクエストXVIII 2,800円
ドラゴンクエストXIX 2,800円
ドラゴンクエストXX 2,800円
ドラゴンクエストXXI 2,800円
ドラゴンクエストXXII 2,800円
ドラゴンクエストXXIII 2,800円
ドラゴンクエストXXIV 2,800円
ドラゴンクエストXXV 2,800円
ドラゴンクエストXXVI 2,800円
ドラゴンクエストXXVII 2,800円
ドラゴンクエストXXVIII 2,800円
ドラゴンクエストXXIX 2,800円
ドラゴンクエストXXX 2,800円

ドラゴンクエストII 2,000円
ドラゴンクエストIII 1,800円
ドラゴンクエストIV 1,800円
ドラゴンクエストV 2,800円
ドラゴンクエストVI 2,800円
ドラゴンクエストVII 2,800円
ドラゴンクエストVIII 2,800円
ドラゴンクエストIX 2,800円
ドラゴンクエストX 2,800円
ドラゴンクエストXI 2,800円
ドラゴンクエストXII 2,800円
ドラゴンクエストXIII 2,800円
ドラゴンクエストXIV 2,800円
ドラゴンクエストXV 2,800円
ドラゴンクエストXVI 2,800円
ドラゴンクエストXVII 2,800円
ドラゴンクエストXVIII 2,800円
ドラゴンクエストXIX 2,800円
ドラゴンクエストXX 2,800円
ドラゴンクエストXXI 2,800円
ドラゴンクエストXXII 2,800円
ドラゴンクエストXXIII 2,800円
ドラゴンクエストXXIV 2,800円
ドラゴンクエストXXV 2,800円
ドラゴンクエストXXVI 2,800円
ドラゴンクエストXXVII 2,800円
ドラゴンクエストXXVIII 2,800円
ドラゴンクエストXXIX 2,800円
ドラゴンクエストXXX 2,800円

ドラゴンクエストII 2,000円
ドラゴンクエストIII 1,800円
ドラゴンクエストIV 1,800円
ドラゴンクエストV 2,800円
ドラゴンクエストVI 2,800円
ドラゴンクエストVII 2,800円
ドラゴンクエストVIII 2,800円
ドラゴンクエストIX 2,800円
ドラゴンクエストX 2,800円
ドラゴンクエストXI 2,800円
ドラゴンクエストXII 2,800円
ドラゴンクエストXIII 2,800円
ドラゴンクエストXIV 2,800円
ドラゴンクエストXV 2,800円
ドラゴンクエストXVI 2,800円
ドラゴンクエストXVII 2,800円
ドラゴンクエストXVIII 2,800円
ドラゴンクエストXIX 2,800円
ドラゴンクエストXX 2,800円
ドラゴンクエストXXI 2,800円
ドラゴンクエストXXII 2,800円
ドラゴンクエストXXIII 2,800円
ドラゴンクエストXXIV 2,800円
ドラゴンクエストXXV 2,800円
ドラゴンクエストXXVI 2,800円
ドラゴンクエストXXVII 2,800円
ドラゴンクエストXXVIII 2,800円
ドラゴンクエストXXIX 2,800円
ドラゴンクエストXXX 2,800円

ドラゴンクエストII 2,000円
ドラゴンクエストIII 1,800円
ドラゴンクエストIV 1,800円
ドラゴンクエストV 2,800円
ドラゴンクエストVI 2,800円
ドラゴンクエストVII 2,800円
ドラゴンクエストVIII 2,800円
ドラゴンクエストIX 2,800円
ドラゴンクエストX 2,800円
ドラゴンクエストXI 2,800円
ドラゴンクエストXII 2,800円
ドラゴンクエストXIII 2,800円
ドラゴンクエストXIV 2,800円
ドラゴンクエストXV 2,800円
ドラゴンクエストXVI 2,800円
ドラゴンクエストXVII 2,800円
ドラゴンクエストXVIII 2,800円
ドラゴンクエストXIX 2,800円
ドラゴンクエストXX 2,800円
ドラゴンクエストXXI 2,800円
ドラゴンクエストXXII 2,800円
ドラゴンクエストXXIII 2,800円
ドラゴンクエストXXIV 2,800円
ドラゴンクエストXXV 2,800円
ドラゴンクエストXXVI 2,800円
ドラゴンクエストXXVII 2,800円
ドラゴンクエストXXVIII 2,800円
ドラゴンクエストXXIX 2,800円
ドラゴンクエストXXX 2,800円

ドラゴンクエストII 2,000円
ドラゴンクエストIII 1,800円
ドラゴンクエストIV 1,800円
ドラゴンクエストV 2,800円
ドラゴンクエストVI 2,800円
ドラゴンクエストVII 2,800円
ドラゴンクエストVIII 2,800円
ドラゴンクエストIX 2,800円
ドラゴンクエストX 2,800円
ドラゴンクエストXI 2,800円
ドラゴンクエストXII 2,800円
ドラゴンクエストXIII 2,800円
ドラゴンクエストXIV 2,800円
ドラゴンクエストXV 2,800円
ドラゴンクエストXVI 2,800円
ドラゴンクエストXVII 2,800円
ドラゴンクエストXVIII 2,800円
ドラゴンクエストXIX 2,800円
ドラゴンクエストXX 2,800円
ドラゴンクエストXXI 2,800円
ドラゴンクエストXXII 2,800円
ドラゴンクエストXXIII 2,800円
ドラゴンクエストXXIV 2,800円
ドラゴンクエストXXV 2,800円
ドラゴンクエストXXVI 2,800円
ドラゴンクエストXXVII 2,800円
ドラゴンクエストXXVIII 2,800円
ドラゴンクエストXXIX 2,800円
ドラゴンクエストXXX 2,800円

ドラゴンクエストII 2,000円
ドラゴンクエストIII 1,800円
ドラゴンクエストIV 1,800円
ドラゴンクエストV 2,800円
ドラゴンクエストVI 2,800円
ドラゴンクエストVII 2,800円
ドラゴンクエストVIII 2,800円
ドラゴンクエストIX 2,800円
ドラゴンクエストX 2,800円
ドラゴンクエストXI 2,800円
ドラゴンクエストXII 2,800円
ドラゴンクエストXIII 2,800円
ドラゴンクエストXIV 2,800円
ドラゴンクエストXV 2,800円
ドラゴンクエストXVI 2,800円
ドラゴンクエストXVII 2,800円
ドラゴンクエストXVIII 2,800円
ドラゴンクエストXIX 2,800円
ドラゴンクエストXX 2,800円
ドラゴンクエストXXI 2,800円
ドラゴンクエストXXII 2,800円
ドラゴンクエストXXIII 2,800円
ドラゴンクエストXXIV 2,800円
ドラゴンクエストXXV 2,800円
ドラゴンクエストXXVI 2,800円
ドラゴンクエストXXVII 2,800円
ドラゴンクエストXXVIII 2,800円
ドラゴンクエストXXIX 2,800円
ドラゴンクエストXXX 2,800円

ドラゴンクエストII 2,000円
ドラゴンクエストIII 1,800円
ドラゴンクエストIV 1,800円
ドラゴンクエストV 2,800円
ドラゴンクエストVI 2,800円
ドラゴンクエストVII 2,800円
ドラゴンクエストVIII 2,800円
ドラゴンクエストIX 2,800円
ドラゴンクエストX 2,800円
ドラゴンクエストXI 2,800円
ドラゴンクエストXII 2,800円
ドラゴンクエストXIII 2,800円
ドラゴンクエストXIV 2,800円
ドラゴンクエストXV 2,800円
ドラゴンクエストXVI 2,800円
ドラゴンクエストXVII 2,800円
ドラゴンクエストXVIII 2,800円
ドラゴンクエストXIX 2,800円
ドラゴンクエストXX 2,800円
ドラゴンクエストXXI 2,800円
ドラゴンクエストXXII 2,800円
ドラゴンクエストXXIII 2,800円
ドラゴンクエストXXIV 2,800円
ドラゴンクエストXXV 2,800円
ドラゴンクエストXXVI 2,800円
ドラゴンクエストXXVII 2,800円
ドラゴンクエストXXVIII 2,800円
ドラゴンクエストXXIX 2,800円
ドラゴンクエストXXX 2,800円

申し込み方法
電話の場合
FAXの場合

受付時間はAM10:00~PM7:30です。土曜日は定休日です。
まず、希望商品の在庫を確認の上、あなたのお名前、電話番号、代
金の支払方法等をサンタの担当者に伝えて下さい
FAXでのご注文は、代金着払いのみ受け付けます。FAXに「着払い希
望」と必ず書いて下さい。そして、希望商品名、郵便番号、住所、
電話番号、FAX番号、名前を記入して下さい。また、在庫の問合せ
のみのときは、必ず「在庫確認」と書いて下さい。FAXをご利用の
場合は、通信ミスが発生する場合がありますので、これから発売さ
れるソフトを予約するときは、できるだけ電話注文をご利用下さい。
発送後のお客様の都合によるキャンセルはできませんので、必ず早めにご連絡下さい。夕方配達を希望された場合、
午後6:00~8:00のお届けとなります。但し、交通事情により、変更となる場合もありますのでご了承下さい。

代金の支払方法
1代金着払い→ 配達にお伺した宅急便に代金を支払う方法です。翌日配達可能
2銀行振込み→ 東京三菱銀行 東京駅前支店 当座0415749 (有)サンタ
に電信で送金する方法です。同じ東京三菱銀行を使うと送
金料が安くなります。翌日配達可能
3現金書留→ 郵便局から現金書留で送金する方法です。必ず商品名、電
話番号を書いたメモ用紙と一緒に入れて下さい。商品が届
くまで3~5日かかります
4郵便振替→ 郵便局で郵便振替用紙をもらい、下記郵便局振替番号へ送
金する方法です。通信欄に必ず電話番号と商品名を記入し
て下さい。商品が届くまで4~10日かかります
郵便振替番号 00150-9-708150 (有)サンタ

●翌日配達希望の方は、必ず午後3時までにTEL下さい。(北海道・九州は翌々日配達になります) ●土曜日は、定休日です。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院

☎03-3370-2720

〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28

■資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	全日制 月～全曜日 AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
	2年コース	全日制 月～全曜日 AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
	3年コース	全日制 月～全曜日 AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	全日制 月～全曜日 AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)
-----	-----------------------------	--

ゲームアーティスト養成講座

全日制	全日制 月～全曜日 AM10:00～PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー、アニメーションアーティスト志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)
-----	-----------------------------	--

サウンドクリエイター養成講座

全日制	全日制 月～全曜日 AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望者の為に設けられたゲームの作曲からサウンドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。
-----	-----------------------------	--	-------------------------------------	---

CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座

全日制	全日制 月～全曜日 AM10:00～PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。
-----	-----------------------------	--

3D & モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	全日制 月～全曜日 AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強するゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)
-----	-----------------------------	---

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	全日制 月～全曜日 AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)
-----	-----------------------------	--

※単科コースについては上掲日曜一回コースも設定されています。
単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって
期間設定を変えてあります。
詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

- BASICゲームプログラミングコース
- C言語ゲームプログラミングコース
- アセンブラゲームプログラミングコース
- ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

- サウンドコンポーザーコース

大阪ゲームデザイナー学院

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト養成講座
- ゲーム企画・シナリオライター養成講座
(各科全日1年・2年制)

只今、入学願書受付中!
☎06-882-4980

おめでとう!



サウンドクリエイター養成講座
1年コース1期生
坂根 尚樹くん

1年間頑張って勉強してきた結果、サウンドコンポーザーとしてゲーム会社に就職できました。1年間はあっという間ですが、授業の内容は大変密度が濃く、真剣に取り組めば誰でも必ず実力がつきますし、就職もできると思います。

★上京希望者には、年間26～32万円で下宿先紹介できます。



1997年4月生学校見学会実施中!



ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
第1期生
飯田 周太郎くん



ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
第1期生
菊池 宏くん

この度、コナミ株式会社に採用していただきました。自分の制作した作品で合格できて、とても嬉しく思います。私は、高校まで一度もプログラミングの勉強をしたことがなく、この学校に入学してから初めて勉強しました。1人1台の環境で、朝から晩までコンピュータに触って勉強できるので、早いペースで技術が修得できます。やはり一番大切なのは「自分で頑張る」という姿勢です。そうすれば即戦力として通用する実力が身に付き、必ず就職できると思います。

以前より、ゲーム業界で活躍したいと考えていた私は、この学校のゲームデザイナー養成講座全日2年コースに入学しました。新聞奨学生だったので仕事との両立が大変でしたが、努力の甲斐があって、初めは何も知らなかった私もゲームソフト会社にプログラマーとして入社することが出来ました。この学校では非常に高いレベルまで教えてくれるので、やる気と目的さえあれば、ゲーム会社への就職は必ずできると思います。皆さんも、頑張って私の後についてきてください。

<姉妹校>'97年4月開講!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

攻略

Data Search

もっと知りたいあのソフトを徹底調査……Vol.1



三国志V

●光栄●発売中(9月27日発売)●9,800円●SLG(歴史シミュレーション)
●1~8人プレイ可能●全年齢推奨

メーカーからの一言アドバイス

別に意識していなくても、発生するとなんだかわれし。フリークにとっては、それだけを目的にプレイしても十分楽しい。「三国志V」をより刺激的にし、その世界にとっぷりと浸ってもらうためのスパイス的存在。それが歴史イベントです。そのほとんどが史実モードでしか起こりませんので、厚典を読んでおくのがオススメ。通なアナタには、有名なのに発生確率がとっても低い、呂布と赤免馬のイベントなんかに挑戦してほしいですね。

イベントを知り 史実を知れ

壮大なる中国大陆と、その大陸以上に大きな広がりを持つ人間ドラマを再現できる、歴史シミュレーションゲーム「三国志V」。プレイヤーは君主として、ある者は史実通りに軍勢を率い、ある者は暴君として他勢力を脅かしながら、またある者は史実で無数の武将達が果たせなかった夢を実現するため、中国大陆の統一を目指す。「三国志V」は単なる「配下武将

がたくさん登場する戦略シミュレーション」以上の何かを感じさせるものがある。ゲームの背景となる歴史や人々の生きざまを知ってからプレイすることで、あたかも自分がその歴史の流れに取り込まれたような気分になり、数倍もの奥深さを体験できるだろう。

その「奥深さ」を確実なものにするのが、これから紹介する歴史イベントだ。「三国志V」にはあらかじめ史実に沿ったイベントが豊富に用意されている。特定の条件がそろうことで、歴史上実際に起

こったさまざまな事件や逸話が、ゲーム内で発生するのである。

イベントの発生により、史実を知っているプレイヤーは感情移入をいっそう深めることだろう。史実を知らない人も、イベントの発生によって当時の逸話や出来事を学ぶことができ、それがこの時代への造詣を深めたいと思うきっかけになるかもしれない。

今回紹介できる歴史イベントは、全体の中の一部に過ぎない。残りは是非とも自分自身の手で探しだし、「歴史」を感じてほしい。

多くの英雄達が活躍したこの時代を、かきまわることができる。



イベントが起きると新武将が配下になるなど、進行にも影響がある。



1 歴史イベント1：年代とあまり関係ないもの

まずは年代に関係なく起きうるイベントを紹介。起こすのが難しいものもあるぞ。

皇帝即位(一般)

のちに述べる、史実上で皇帝になった曹操や劉備のような有名君主でプレイしていなくても「皇帝になりたい!」と思うユーザーは多いに違いない。そんなユーザーの望みがかなえられるのがこのイベント。

君主の所在都市に参謀が存在し、アイテムの「玉璽」を持っていて所有都市が30以上あるか、所有都市が35以上あれば、偶数年の1月に参謀が君主に対し、皇帝の座につくよう助言してくれる。

皇帝になることで臣民からはあがめたてまつられるようになるし、ハクもつくしいことづくめだが、所有都市が30(35)以上あるということは、すでに中国統一が終わったも同然。完全統一までのいちステップと見たほうが適切かもしれない。

なおこのイベントは、史実モード・仮想モードのどちらでも発生する。シナリオの制限もない。だから、例えば韓玄や劉度のようなマイナーな君主でトライした時のみならず、自分で作り上げた新君主・新武

将でも起こすことができる。自分自身の名前をつけた新君主でスタートし、自分の名前をつけた君主が皇帝になるという、事のような展開も不可能ではない。

中国において「皇帝の印」とされた玉璽を持ち、皇帝の座につき、万民の喝采を耳にしながら統一という覇業目指して突き進む姿を想像するだけで、自分だけの「三国志V」のストーリーが構築できそうである。

なおこのイベントはプレイヤー君主でなくとも発生する。



到底統一を成し遂げられそうもない小勢力で頑張るも、皇帝の座につくよう参謀から助言された時の嬉しさはなんにも代え難い。

五虎大将成立

あとで述べる劉備による漢中王への発生直後に起きうるイベント。

関羽と張飛が劉備の配下武将であり、なおかつ趙雲、黄忠、馬超、魏延のうち3人以上が劉備の配下武将であった場合、このイベントが発生し、彼らのうち5人が「五虎大将」として任命される。

史実で任命されたのは、関羽・張飛・趙雲・黄忠・馬超だった。劉備

の軍師である諸葛亮は彼らの中で、「趙雲こそが一番扱いやすい」と、もらしている。一方で魏延については「謀反人の骨相がある」として、劉備に対し、首を斬るようにとまで進言した。案の定諸葛亮の死後、魏延は裏切るが、諸葛亮の残した計略にはまってあえない最期を遂げる。

このような歴史上の事実から、魏延を除いた5人で結成するのが気分的にもいいだろう。



心底嫌いそうにする張飛。1人1人のセリフ回しが性格を表していて、とても面白い。

周郎、魯子敬に兵糧を求む

シナリオ1〜3の史実モードであり、孫策が君主として存在して、かつ周瑜が孫策の参謀であることが必要。さらに孫策の支配都市が1つのみであり、魯肃がまだ在野か未発見の武将であり、なおかつ兵糧が5000未満であった場合、10%の確率で発生しうる。このイベントは孫策がプレイヤー君主であってもなくとも発生するタイプのもの。

このイベントが発生すると、兵糧不足に悩んでいた孫策軍に対し、当時はまだ孫策の配下でなかった魯肃が兵糧の援助を申し出す。その量、何と3万。魯肃曰く「このくらいの兵糧なら、自分のもう1つの蔵に同じくらいある」とまで言うのである。

実はのちに呉を支える隠微派武将の1人となる魯肃は、当時は大地主の子供であり、かつ武芸にも秀でていた人物だった。そして青少年を配下に従えて、財産を惜しみなく使っていたのである。

その気前の良さに周瑜や孫策は惚れ込み、彼を配下にすえる。一般には「諸葛亮に翻弄された、少々間の抜けた人の良い呉の参謀」というイメージがあるが、実際には处世術や人を見る目に長け、孫策や孫権には欠かせない人物だった。周瑜のあとを継いだのもその現れである。



兵糧を差し出す魯肃。国家ならともかく個人レベルでこれだけの兵糧があるのは凄い。

人中の呂布、馬中の赤兎

シナリオ1（史実）でユーザー君主がアイテムの「赤兎馬」を有し、君主の下に参謀がおり、呂布が他君主の配下武将で埋伏武将でない場合、季節のはじめの月に10%の確率で発生する。

このイベントが起きると、豪傑無双の呂布が「赤兎馬」につられてやってきて、プレイヤーの配下になる。彼の強さは戦いにおいて最大の効果を発揮する。軍事侵略をメインにすえた戦略を考えているプレイヤーにとっては、ぜひとも起きてほしいイベントだ。

馬氏の五常、白眉最もよし

シナリオ4・5（史実）で、伊籍と諸葛亮が劉備の配下であり、劉備の支配都市に未発見武将として馬良が存在すれば10%の確率で起きうるイベント。

人材の確保を求めている劉備に対し、伊籍は「馬一族にはすぐれた武将が多く、その中でも眉毛が白く「白眉」と呼ばれていた馬良が特に優れている」と進言したことを再現している。現在でも抜きん出た優れた人物のことを「白眉」というが、その語源はここからきているのである。

呉下の阿蒙にあらず

シナリオ1〜5（史実）で、呂蒙と魯肃が孫権の配下武将でかつ同じ都市にいた場合、さらに呂蒙が埋伏武将でない場合に10%の確率で発生する。

これは元々武勇にすぐれていた呂蒙が魯肃に「学問にも励まねば」と進言され、それから猛勉強をし、その結果魯肃もびっくりするほどの知識を持つようになったことを再現している。なお現在では「呉下の旧阿蒙」という言葉で、「進歩のない者」のたとえとして使われている。

姜維、孔明の遺志を受け継ぐ

史実モードのシナリオ1〜6であり、劉備の一族が皇帝として存在しており、諸葛亮・姜維・蔣琬・費禕がその部下で、前者2人が埋伏武将でなく、諸葛亮が漢中・下弁・天水・安定のいずれかにいることが必要。さらに長安が曹操一族（皇帝）の支配都市で、曹操一族の支配都市が劉備一族よりも多く、諸葛亮がアイテム「兵法二十四篇」を持っていて、諸葛亮と劉備一族の君主の所在都市が違うという条件下で、諸葛亮が寿

命で死亡した時に発生する。

諸葛亮は自分の知略を継ぎ、蜀漢帝国を支える軍師を探し出していた。だがはじめに「これだ」と思っていた馬良は単なるインテリで、蜀の寿命をも縮める大失態を犯し、諸葛亮自らが処刑する羽目になる。

その後に行った北伐の際、諸葛亮の計略を見抜き、かつ趙雲とも互角の戦いを演じた姜維を見た諸葛亮は、彼こそ自分の弟子にすべき人物だと確信したのである。姜維は諸葛亮の

期待に答えるべく奮戦した。だが神がかり的な威光を持つ諸葛亮に対し、姜維はあくまでも弟子にすぎない。さらに蜀漢帝国自身が衰亡の運命をひた走っており、その運命は姜維とて変えることはできなかった。

発生条件は非常に厳しいが、もしこのイベントに遭遇することがあれば、志半ばにして世を去った諸葛亮の遺志、そして史実では無念の中で死んでいった姜維の期待に答えるような戦いを行い、統一を目指そう。もちろん君主が劉禅だったとしても、

落第県令龐統

史実モードであり、シナリオが1〜5であって、劉備が君主として存在していることが最低限必要。そして諸葛亮・龐統・張飛が劉備の配下武将として存在し、彼らがすべて埋伏武将でないことが必要となる。

そして龐統が荊州南部四郡（武陵・零陵・桂陽・長沙）のどこかにいて、劉備がその四郡にいないこと、さらに劉備がいる都市の人口が、龐統のいる都市の人口よりも多いことが必要となる。

これらの条件をすべて満たすと、イベントが発生し、歴史のエピソードを1つ垣間見ることができる。

諸葛亮と同レベルの知略を持ち、特に戦術部門において優れていた彼は、諸葛亮同様劉備に召しかえられた。だがその容貌から、最初は劉備に軽んじられ、さる地域の県令という下っ端の役所につけられた。しかし彼は酒ばかり飲んで仕事をしない。あきれかえった劉備が張飛らを派遣して督促すると100日分の仕事をわずか半日で済ましてしまった。

この報告に驚いた劉備は慌てて、諸葛亮の勧めもあって諸葛亮の下での地位である副軍師に命じた。

その後は諸葛亮と共に劉備のために尽くすが、36歳の若さで張任によって打ち抜かれて死んでしまう。もし生き延びていれば諸葛亮より先に丞相になっていたとも言われるが、同時に生きている時から諸葛亮に対するライバル心も強くもっていた。

なお彼の容貌の悪さはゲーム内のグラフィックにも現れている。「V」のそれはまだマシなほうである。



自分の能力を低くみられたことに対し、彼なりの意志表示をしてみせるというのがこのイベント。驚く張飛のセリフがまた面白い。

歴史イベント2： ◆年代と深くかかわりあいのあるもの

続いて紹介するのは、特定の年代でないと発生しないイベント。条件もより厳しいぞ。

〈年代と史実〉

西暦180年

- 黄巾の乱(184年)●

〈イベント〉

張角、中道で死す(184年8月)

史実モードでシナリオ1をプレイしていることが必要。さらに君主として張角が存在し、かつ張角がコンピュータの担当であり、張宝と張梁が張角の配下武将であり、かつ埋伏武将でないことが必要となる。以上の条件を満たしておれば、184年の8月に、25%の確率でこのイベントが発生する。

中国大乱の1つのきっかけとなった黄巾の乱を引き起こした張角も、運命には逆らえず、このイベントの発生月に病死することになる。強力なカリスマを失った黄巾族は彼の死後、急速にその勢力を失っていくのである。

プレイヤー自身が張角を担当していた場合には起こらないので安心だ。



理想の下に兵を挙げたつもり張角も、病魔に気づきつつ死んだようだ。

西暦190年

- 董卓死す(192年)●

- 曹操、献帝を迎える(196年)

- 呂布死す(198年)

西暦200年

- 官渡の戦い(200年)

- 諸葛亮孔明、劉備の下に(200年)

反董卓同盟(190年1月)

史実モードでシナリオ2であることが必要。董卓・曹操・袁紹が君主として存在し、董卓が後者2人と同盟を結んでおらず、董卓が洛陽・弘農・長安を支配し、曹操が陳留を支配し、袁紹が南皮を支配しており、かつ李儒と呂布と華雄が董卓の配下として存在していることが必要。以上の条件が揃っていれば、190年1月に反董卓同盟が結成される。

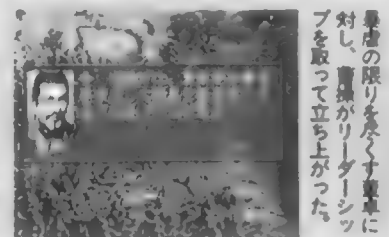
さらにこのイベントの発生直後の2月、董卓が長安以外にいて、李儒と王允が董卓の配下において、洛陽の人口が4000(40万人)以上の場合、董卓が洛陽から長安へ遷都し、洛陽に火をつけてしまう。

前者についてはなんの苦労もなく周

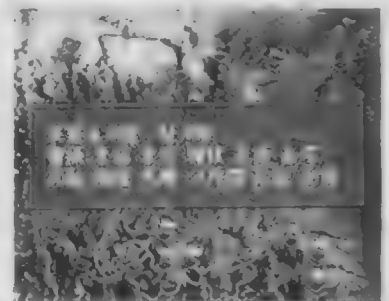
董卓、長安へ遷都(190年2月)

囲の君主と同盟を結べるので、ラッキーなイベントだといえる。もっとも、対抗目標とされた董卓を選択していた場合、たまったものではないが。後者の場合には、董卓の戦力のかかなりの部分が長安に移るので、周囲の君主(特に曹操)にとっては願ったりかなったりのイベントである。

暴虐の限りを尽くした董卓は、対董卓同盟が結成されたのを知り、遷都を決意する。その際、都洛陽の財宝を片っ端から略奪し、さらに建物には火をつけ、かつてそこが都であったことを疑うかのような姿にしまった。進駐してきた対董卓軍はこのありさまを見て、董卓に対する憎悪をますます募らせることになる。



暴虐の限りを尽くす董卓に、曹操がリーダーシップを取って立ち上がった。



反董卓同盟の一瞥。状況によって参加君主が多少変わる場合もあるが、董卓以外の勢力のほぼすべてが参加する。

連環の計(酒宴・鳳儀亭・勅使・誅殺)(192年1~4月)

史実モードでシナリオ2であり、かつ上記の「董卓が長安へ遷都」のイベントが発生していることが必要。長安の民忠誠度が49以下で董卓がその長安を支配し、王允・呂布・李儒が配下武将にいれば、192年1月に「酒宴」のイベントが発生する。

さらに上記のイベントが発生した場合、翌月に「鳳儀亭」イベントが、さらにその翌月には「勅使」イベントが、その翌月には「誅殺」イベン

トが発生する。

ただし最後のイベントの結果として董卓は死んでしまうが、李儒や董卓の跡取り候補の董貴については埋伏武将であればそれを避けられる。

このイベントについては「酒宴」「鳳儀亭」「勅使」「誅殺」の順に毎月発生する。そして董卓がプレイヤー君主だった場合、「鳳儀亭」で選択を行うことができ、その選択次第では連続した一連のイベントが終了する

ことになる。

董卓の暴挙を許すまじとした王允は、呂布と董卓を互いに罠にはめて殺し合わせる「連環の計」を行い、それを見事に成し遂げる。

王允は董卓を斬ることに成功したものの、そののちの混乱を収めることはできず、自分自身の命も落とすことになる。だが彼の計略は確実に歴史を動かし、彼自身も歴史に名を残すことになったのである。

皇帝即位(袁術)(197年3月)

史実モードであり、シナリオ1~3であることが必要。そして袁術が君主として存在し、袁術が汝南と寿春を支配し、紀靈・張勳・雷薄を配下におさめており、かつアイテムの「玉璽」を持っていることが必要。以上の条件を満たしていれば、197年3月に袁術が皇帝となる。もっともこの宣言は史実通り、有言無実のようなものだが。

屯田制実施(196年10~12月)

史実モードでシナリオ1~3であり、君主として曹操が存在し、韓浩が配下において、許昌が支配都市にあり、参謀がいることが必要。さらに資金が3000以上ある場合、196年10~12月の間にこのイベントが発生する。屯田制を実施することで曹操は膨大な兵力と豊かな作物を生み出す多大な数の民を手に入れることに成功したのである。

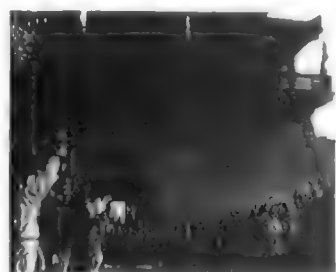
- 長坂橋の戦い
(208年)

- 赤壁の戦い(208年)

西暦210年



- 劉備、益州を制す(214年)
- 劉備と孫権の間で
荊州を巡っての戦い
(214年～215年)



- 関羽死す(219年)

西暦220年

- 漢王朝滅ぶ(220年)
- 張飛死す(221年)
- 劉備死す(223年)

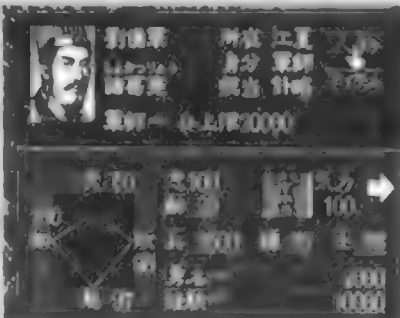
三顧の礼(一顧・二顧・三顧)(208年1月以降3ヵ月連続)

史実モードでシナリオ1～4であり、下の「徐庶が辞す」イベントが発生していることが必要。そして劉備が新野を含む8都市以下を支配し、張飛と関羽が配下におり、諸葛亮がまだ見つからないければ、208年以降の季節の初めに「一顧」が起き、あとは毎月「二顧」「三顧」が順に発生する。

劉備がプレイヤー君主だった場合選択肢が表示され、その選択次第では連続イベントが終了してしまう。うまく「三顧」まで進めば諸葛亮は劉備の配下(参謀)になる。

曹操の計略により徐庶が劉備の下を去る際、彼は劉備に対し諸葛亮の存在を教えてくれた。そこで早速劉備は諸葛亮の下を訪れるが、3度目にしようやく相手をし、配下になることに応じる。諸葛亮曰く、劉備の力量を確かめたと。1度や2度の断りで去ったのでは、将来大物にならないというのだ。

これが元でできた言葉が「三顧の礼」。優秀な人材を求める時には、最低でも3度は誘ってみること、それが相手に対する礼儀でもあるという意味である。



徐庶を失うのは辛いですが、それ以上の武将、諸葛亮を得られるのだから我慢しよう。

徐庶、劉備の下を辞する(208年1月)

シナリオ1～4(史実)で、劉備と曹操が君主で存在していることが必要。そして劉備の支配都市が新野を含む8都市以下で、曹操の支配都市が許昌を含む劉備の2倍以上の数であることが必要。さらに徐庶が劉備の配下で、程昱が曹操の配下武将であること、諸葛亮がまだ発見されておらず、徐庶が埋伏武将でないことが必要。

以上の条件を満たしていれば、208年1月にこのイベントが発生、程昱の謀略によって徐庶が曹操の配下になる。このイベントは上にある、諸葛亮発見のイベントにもつながるものなので、ユーザー君主が関わっていた場合、慎重に考えた上で選択しなければならないだろう。

甘興霸、呉国へ亡命す(208年4～6月)

史実モードのシナリオ1～4であり、劉表または劉琦が君主として、襄陽と江夏を支配していることが必要。そして孫権が君主として建業と子章を支配して、甘寧と蘇飛が劉表一族君主の配下武将でありかつ埋伏武将でないことが必要。そして甘寧の忠誠度が79以下であった時、このイベントが発生する。

劉表の無能さに見切りをつけた甘寧は、孫権の下に亡命する際、劉表の配下である黄祖にとどめられた。だが黄祖はとどめておきながら甘寧を「たかが海賊風情」と馬鹿にする。怒りに燃えた甘寧は決意を新たに、取り計らいをしてくれた蘇飛と共に孫権の部下になる。

王位即位・皇帝即位(魏・呉・蜀)(216年5月～229年4月)

まずは王位について。曹操の場合はシナリオ1～5(史実)の216年5月。曹操が生きており許昌と鄴を含む12都市を支配、曹丕・曹植・鍾繇が曹操の配下にいる。

劉備の場合はシナリオ1～5(史実)の219年7月。劉備が生きており漢中・成都を含む8都市以上を支配し、諸葛亮・許靖・張飛が配下武将にいる。さらに曹操が曹丕が君主として存在、かつ彼らのどちらかが許昌と鄴を含む12都市以上を支配。

孫権の場合は史実のシナリオ1

～6で221年8月。劉備と曹操が王位につき、孫権が存在し、建業と呉を含む8都市以上を支配し、張昭・徐盛・諸葛瑾が配下にいること。さらに劉備が劉禅が君主として存在し、成都・漢中を含む8都市以上を支配、曹操が曹丕が君主(コンピュータ君主)として許昌と鄴を含む12都市を支配していること。それぞれ以上の条件を満たせば、王位につける。

さらに王位についたあと、皇帝につくことも可能。曹操の場合は220年10月に曹操が曹丕が洛陽を含む

12都市以上を支配し、華歆・王朗・司馬懿が配下にいること。

劉備の場合は221年4月に劉備が成都を含む8都市以上を支配し、諸葛亮・陳周・許靖が配下武将であること。そしてすでに曹一族が皇帝で、洛陽を含む12都市を支配していること。

孫権の場合は229年4月に孫権が建業を含む8都市以上を支配し、張休・諸葛恪・陸遜が配下にいること。劉備と曹一族が皇帝であること。

以上の条件を満たせば、それぞれ皇帝につくことができる。

出師の表(227年3月)

シナリオ5か6(史実)で227年3月。劉禅が皇帝であり成都・梓潼・下井を支配、曹一族が皇帝として存在し、長安・天水・安定を支配している。さらに曹一族の支配都市が劉禅の2倍以上であり、諸葛亮が劉禅の配下武将で埋伏武将でなく、かつ下井以外の都市にいる場合、このイベントが発生する。

曹丕の死後、司馬懿を陥れた諸葛亮は「出師の表」を奉って魏討伐軍を編成、北上を開始する。これが「北伐」である。無能な劉禅に対しとくとく帝王学を説いたこの文章は、胸を打つ作として後々まで語り伝えられた。

九品官人法制定

シナリオ1～6(史実モード)であり、220年の1～6月であること。そして曹操の一族が君主として存在し、陳羣が配下武将として存在、さらに支配都市が12都市以上存在する時、50%の確率で発生するイベント。

この法は州の長官が「秀才」を、郡の長官が「孝廉」を官吏の候補者として推挙したもので、漢の時代の選挙制度をさらに強化したものである。曹操の実力本位の人材登用方法に反するものではあったが、曹丕はあえてこの法を取り入れることで、地方豪族の支配を取りつけることに成功した。

SEGA SATURN

セガサターン・
ライセンシー・スペース

Licensee Space

いつの間にか秋の気配が強くなってきた今日この頃。今回は初参入のインCREMENT Pを特集。もちろんその他ココでしか話せない(?)メーカーさんのコメントも収録しているぞ!!

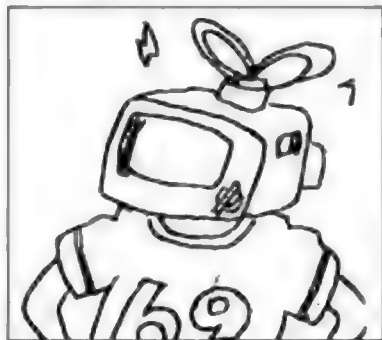
iPC INCREMENT P CORP.

巷を騒がす"iPC三人衆"とはオレ達のことだ!! おたより 大運動会 ありがとう!

初めまして、インCREMENT Pのクレージーかおると申します。

気軽にiPCと読んでくださいね/さて、iPCのサターン参入タイトルとなる「大運動会」ですが、超面白いので期待しててください! かというボクもゲームの世界に身を投げ幾年月。今はプロデューサーとなり、腰までどっぷりとゲームの面白さに没入しております。「大運動会」は「これでうだ!」と胸を張ってみなさんにお届けできるものができました。

初参入ということで、サターンオリジナルの作品を作ることになったのですが、これも何かのご縁です。ほくもゲーム好きとして読者の皆さんと一緒にいろいろ楽しんで生きたいと思ひます。これからもサターンマガジンともどもよろしくね!



プロデューサー

クレージーかおる

31歳。彼女いない歴3年。彼女を誌上で大募集中! サターンマガジン「クレージー恋人」係で受け付けます。グット・ザ・チャンス!

どうも初めまして! iPC娯楽班売人1号ボボでございます。私の前職は某開拓社娯楽組織営業部で、日本の誇る娯楽機械カラオケを売っていました。そして今回縁ありまして、なんと娯楽の王道SSにて超娯楽大作大運動会を担当させていただけるとは! めざせ娯楽の3ポイントシュート! というわけでいよいよ本題の大運動会(全然つながってなくてすいません)。この大運動会は熱い。とにかく熱い。初参入でこんなに熱くなってよいのでしょうか。ああ、大運動会でこの熱い想いをラブリーな女の子に託し、このロンリーでシャイでファジーな男に勝利という名の正夢を見せてください。今夜もあの熱い「夢」を追いかけて夜の娯楽班が出動する。君もぜひ参加しないか。知力よりも体力。



熱血営業マン

ボボヒロシマ

年齢28歳。名前の由来は姓と出生地による。趣味はスキー&ハードロック。最近ダイエットにチャレンジし、牛丼特盛玉付きを大盛に変更!!

お待たせしております「大運動会」も完成に近づいてきました。もう少しだけ期待して待っててくださいね! さて、「大運動会」のデバッグをしていて、ひたすら過酷な(?)トレーニングばかりさせられているあかりちゃんの泣きそうな顔(声)に同情してしまう今日この頃、「このゲームをプレイするユーザーの皆さんはどんな気持ちで彼女を指導するんだろう」と、隣でデバッグする2人(クレージーかおるとボボ)の嬉しそうな顔を見るたび不安になります。まったく教官ったら、あかりちゃんの乙女心はまったくわかってくれないし、やったら厳しくてあかりちゃんは弱っていくし(私達が訓練ばかり選んでいるからかも)。皆さんはちゃんと休ませてやって、愛情こめて指導してあげてね!



娯楽宣伝担当

PINGA

やっと涼しくなりましたね。よかった! 暑いの大嫌いです、ペンギンなので。でも泳げません。アイラさん水泳教えて〜

以前サタマガで募集した「大運動会イラスト」&「イベント行けなかったよ〜」係りに予想外にたくさんのおたよりをいただき感謝感激です。あつ〜いメッセージの数々PINGAはホントにうれしいです! イベントになかなか参加できない北海道在住の吉田さんのような方のためにこれからもできるだけ多くの人にいろんなアイテムや情報をお届けできるように頑張りますので、じゃんじゃんお便り下さ〜い。これを機に発売まであと一息! スタッフ一同頑張ります。



大運動会
あと2ヵ月!!

大運動会 耳より情報

秋深し、いよいよ発売迫る! というわけで期待高まる読者の皆さんにお知らせ。全国主要販売店にて大運動会予約キャンペーンが実施されるぞ。参加店にて大運動会を予約すると、なんとオリジナルポスター&CDシングルがもらえる。詳しくはインCREMENT Pのホームページで大公開中。近くイベントの発表があるかも!

アクレイムジャパン

朝晩と冷え込みますね。皆様いかがお過ごしですか? あっ、ご挨拶遅れました。私、アクレイムのお家の管理人をしています「ゆかり」と申します。お家といっても2DKではありません。インターネット上のHOMEなんですよ。現在当ホームは改装中で、忙しております。11月1日に完了しますので、ぜひ入らせてくださいませ。acclaim-jp.com (管理人・ゆかり)

グラムス

10月2日夜9時より文化放送にて「浅田葉子のグラムス レディオ ナイト」スタート/ パーソナリティの浅田葉子さんをメインに、ゲストを迎えてのトークや、人気声優陣によるラジオドラマなどなど、盛りだくさんの内容でお送りします。'97年1月からは、「クオヴァティス」関連の番組に内容も一新し、みなさんにお届けする予定です。どうぞお楽しみに/ (広報・きむら)

サイメイト

初めまして。11月に「バップ・ブリーダー」というSLGを発売しますので、どうぞよろしくお願いいたします。

そのゲームの中で女神の声をやってもらった劇団サンスーシーのメンバーが、12月23日に高田馬場アートボックスで「真冬の夜の夢」という劇を講演しますので、みなで観に行きましょう (うちの音楽担当も作曲してるのでよろしく/) (広報・小嶋)

データイースト

「探偵神宮寺三郎～未完のルポ～」の発売に伴い、「謎の事件簿キャンペーン//」を行います。「謎の事件簿」神宮寺三郎編の犯人を解き、アンケートハガキに答えを記入するというもので、正解者の中から抽選で1,000名に、なんと神宮寺愛用システム手帳が当たっちゃいます。アンケートハガキはゲームを買わないと手に入らないので、みんな買ってね/ (宣伝・えび)

BPS

ビービーエスという名前を知らなくても「テトリス」「首都高バトル」シリーズは知っているはずだと思います。

今回紹介するのはルーカスアーツ社のソフトです。サターン版は「ハークスアドベンチャー」です。発売は'97年春頃になります。みなさんご期待くださいね/ (広報・K)

アテナ

今度宣伝担当になりました「伝説の女」吉田SHUKOです。伝説とは何か……? これまでに数々のエピソードを残しておりますが……すべてお酒が悪いんだ// おまわりさん5人に囲まれて連れて行かれそうになったこともあります。ちなみに趣味は雑巾しぼりとツボ作り、そしてサンドアールです。こんな私ですが、ヨロシク願います♥ (広報部「パチンカー」SHUKO)

クリップハウス

「えっ、何だよクリップハウスって聞いたことないよ」と思ったあなた/ 何を隠そう今回「天城紫苑」ではじめましてのクリップハウスです。「何だよこのゲームタイトル、読めないよ/」なんて言わず、温かい目で見守ってください。温泉フリークの人なら映像を見てすぐ分かる、実在の伊豆の天城荘でロケをしました。これからもがんばりますので応援してください/ (パニー)

ジャレコ

冬から春へ「ファンタステップ」、「忍者じゃじゃ丸くん」そして「ゲーム天国」へと続きます。「ファンタステップ」では、絵本の世界で繰り広げられる不思議な冒険の物語をプレイヤー自身が創り出していきます。キャラクターのセリフは「声」ではなく「音」で奏でられ、「TARAKO」さんの優しいナレーションが物語を紡ぎだしてくれます。次回はじゃ? (業務企画室・M)

バンダイ

最近旅をしました。心の底から笑ったり怒ったり悲しんだり泣いたり、久々に自分の感情を出した気がします。仕事では激怒は日常茶飯事なのですが……。何か「私」だあって思いました。SIX FLAGSではセガさんの「NIGHTS」の実演デントがあった。園医者も行ってます。ハンバーガー食ったら詰め物が取れてしまったのだ。とても痛かったのれす。(広報・河阪)

YANOMAN GAMES

最近ちょっぴりセンチメンタルな気分になっているあなたにとっておき情報// 11月に開催されるE3ではみんなをあっ/と驚かせるからね。楽しみにしてください。それから「キューブパトラー」の情報やノマゲームズのホームページで知ることができるヨ。見てね。<http://www2.marinet.or.jp/yanoman/>

(広報・たかこ)

イマジニア

「メルティランサー」の発売日が決まりました。12月13日の金曜日です(不吉な……)。そこでニュースなんですが、初回限定に限りスペシャルエディションと題して特別版を精算します。ソフトの他に12センチフルサイズCDとオリジナルCDケース、それからカレンダーなどを同梱したものです。下手すると予約でしか手に入らないので早めにチェックしてね。(広報・堀切)

コンパイル

みんな元気かな? ばよえんツアーとともに去った夏に別れを告げて、深まりゆく秋に心ときめかせている今日この頃です。ところで「ぶよサターン、ぶよさーん」キャンペーンを知ってる? 今サターン版「ぶよぶよ通」を買ってパッケージ内のハガキで応募すると毎月100名に風船ぶよに輪がついたナイスな「ぶよサターン」が当たるのでよろしく/ (販売促進部・カワシマ)

タイトー

みなさんこんにちば。さて、この冬タイトルからは(気が早いかな?) あの懐かしの名作「スペースインベーダー」がセガサターン版で発売になります。対戦仕様や新ルールでリニューアルしますので、年末年始の定番商品としてぜひどうぞ(本当に気が早いけどチェックしてね)。(「この号が出る9日後には嫁に行くぞ」の新セクション・TG-PUB所属のまーこ)

ビック東海

いよいよ秋も深まり青空が心地良い今日この頃、皆様いかがお過ごしでしょうか? 現在私どもは「CRITICOMザ・クリティカルコンバット」という3D格闘対戦ゲームの発売に向けて忙しい日々を送っています。ハリウッドのCG制作スタッフが技術の粋を集めて作った迫力ある3次元映像が、ブラウン管いっぱい映し出されます。近々発売日が決定。お楽しみに。(広報・釣キチ)

ライセンスィ

スペースではおハガキを募集中

各メーカーの広報や宣伝担当の方々への質問を募集しています。名前(本名)や住所はきちんと書くこと/ 常識だからね。

あてさき

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1

ソフトバンク株

セガサターンマガジン編集部

「ライセンスィ・スペース」係

全ソフトの“今”がわかる!

セガサターンソフトデータバンク

SEGA SATURN SOFT DATA BANK

—1994年11月24日～1996年10月4日—

ソフトが次々と発売されるセガサターンソフトの現状が一目でわかるこのページ。P.31の「セガサターン読者レース」のコーナーと併用すれば、ソフトの購入にも便利ははずだぞ。昔のソフトから、最新のソフトまで、ソフト購入の際の参考資料に活用してみてね。

データバンクの
見方

【読者ポイント】セガサターン読者レースの全投票累計平均点です。規定の10票に至っていないものは「-」で表示。
【本誌新点】過去のセガサターンソフトレビューのコーナーでつけられた3人のレビューの平均点です。本誌の雑誌でゲームソフトとしてレビューしなかったソフトは「-」で表示。【対応等】の「18推」は18歳以上推奨に準じるソフト、「X」はX指定に準じるソフトを示しています。また、2、3は、CDソフト2枚組、3枚組などを示しています。対応機器の略記については、P.190の「新作ソフトスケジュール」のコーナーをご覧ください。

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	読者点	本誌新点	対応等
94年11月発売ソフト								
1	22日	バーチャファイター	セガ	8800	ACT	9.1013	9.25	
2	22日	MYST	サンソフト(サン電子)	7800	ADV	8.0579	-	マウス
3	22日	WanChai Connection	セガ	7800	ADV	5.8023	-	
4	22日	麻雀情空・天竺	EAV	5800	TAB	5.5231	-	
5	22日	IAMA	セガ	5800	ACT	5.3071	-	
94年12月発売ソフト								
6	1日	真流・夢見野 異次元の道	セガ	7800	ADV	6.3612	-	
7	2日	ゲイルレーサー	セガ	6800	RAC	5.404	-	ハンドル
8	9日	ニギハヤヒ	セガ	4800	ACT	7.4084	-	
95年1月発売ソフト								
9	27日	ゴーストリアー	セガ	8800	SPT	7.7735	7.0	マウス
10	27日	GOTHA 〜イスミリア戦役〜	セガ	6800	SLG	6.1218	5.66	
95年2月発売ソフト								
11	4日	RAMPO	セガ	7800	ADV	7.6069	7.33	2、18推
12	24日	RAMPO	セガ	7800	ADV	7.6069	7.33	2、18推
13	24日	1/2 戦場の狼	セガ	6800	SLG	7.5483	6.66	マウス
14	24日	アイトル富士スーパースペシャル	セガ	6800	TAB	7.3829	7.33	18推
95年3月発売ソフト								
15	3日	ゴーストリアー	セガ	6000	PUZ	5.3529	5.0	
16	10日	バスタードドラゴン	セガ	6800	SHT	8.7738	8.66	アナログ
17	10日	麻雀情空	セガ	4800	TAB	5.5	5.33	
18	24日	ダイタロス	セガ	6800	SHT	5.3509	6.33	
19	25日	EMIT Vol.1 〜時の迷子〜	光栄	8800	ETC	6.6212	7.0	
20	31日	SIDE POCKET2 〜伝説のバスター〜	光栄	6800	TAB	7.5474	6.33	
95年4月発売ソフト								
21	1日	ゴーストリアー	セガ	8800	RAC	8.6523	9.33	マウス
22	1日	EMIT Vol.2 〜食がけの旗〜	光栄	8800	ETC	6.7058	6.33	
23	1日	EMIT Vol.3 〜戦場の狼〜	光栄	8800	ETC	6.0925	6.33	
24	14日	機神将軍	アスキー	7800	TAB	6.826	6.66	
25	28日	Message for the Future	セガ	8800	ETC	8.0388	6.0	
26	28日	三國志VI	光栄	14800	SLG	7.8061	6.33	
27	28日	ゴーストリアー	セガ	5800	A-RPG	7.1847	7.33	
28	28日	機神将軍アスタル	セガ	5800	ACT	7.017	5.33	
95年5月発売ソフト								
29	19日	機神将軍	セガ	5800	SHT	8.2505	7.0	
30	26日	スーパーリアル麻雀PV	セガ	8800	TAB	8.5173	8.0	X
31	26日	完全中絶プロ野球 クレイテストイン	セガ	5800	SPT	8.1462	7.0	
32	26日	クラッシュバスター	セガ	5800	RAC	6.5622	4.66	ハンドル
95年6月発売ソフト								
33	2日	ゴーストリアー	セガ	5800	ACT	7.2321	6.33	マウス
34	9日	ゲームの達人	サンソフト(サン電子)	8900	TAB	6.7878	7.33	マウス
35	16日	機神将軍	イマジニア	7800	ACT	4.6847	3.66	18推
36	23日	デジタルバスター	RAZE	5800	PIN	8.746	8.33	マウス
37	23日	ゴーストリアー	セガ	5800	RAC	7.3988	5.66	18推
38	30日	機神将軍	セガ	4800	ACT	6.2234	6.0	18推
95年7月発売ソフト								
39	7日	機神将軍	セガ	4800	PUZ	6.5102	6.0	
40	7日	DARKSEED	セガ	5800	ADV	3.4689	4.33	18推、マウス
41	14日	ゴーストリアー	セガ	3400	ACT	8.8088	8.0	
42	14日	学校の怪談	セガ	5800	ADV	3.2261	3.33	マウス
43	21日	ゴーストリアー	セガ	5800	RPG	7.6	7.0	
44	21日	バーチャルバレーボール	イマジニア	7800	SPT	4.7018	6.0	
45	21日	機神将軍	セガ	5800	ACT	4.0	4.66	
46	28日	ゆみあみくすR2MAX	ゲームアーツ	5800	ADV	8.3888	7.0	マウス
47	28日	機神将軍	セガ	8800	ADV	7.619	8.0	2
48	28日	機神将軍	セガ	4800	ACT	7.6823	6.0	
49	28日	機神将軍	セガ	6800	ETC	7.2072	6.66	X

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	読者点	本誌新点	対応等
95年8月発売ソフト								
50	4日	機神将軍	セガ	5800	RAC	5.8661	5.66	マウス
51	4日	機神将軍	セガ	6800	TAB	2.6866	4.0	18推
52	4日	機神将軍	セガ	6800	SLG	8.1597	7.0	18推
53	11日	機神将軍	セガ	6800	SLG	7.8088	6.66	マウス
54	11日	機神将軍	セガ	5800	ACT	7.4814	5.66	
55	11日	機神将軍	セガ	5800	ACT	7.0966	7.0	
56	11日	機神将軍	セガ	5800	SPT	8.8783	6.0	
57	11日	機神将軍	セガ	5800	A-RPG	6.6723	6.0	
58	11日	機神将軍	セガ	4980	ETC	5.1785	5.66	
59	11日	機神将軍	セガ	7800	TAB	8.8903	6.66	X
60	25日	機神将軍	セガ	4880	A-RPG	9.0364	8.33	
61	25日	機神将軍	セガ	6800	TAB	6.6882	6.66	
62	25日	機神将軍	セガ	6800	SPT	6.4375	6.33	
63	25日	機神将軍	セガ	5800	PIN	4.7391	5.33	
95年9月発売ソフト								
64	14日	機神将軍	セガ	6800	TAB	6.2702	6.0	
65	14日	機神将軍	セガ	5800	SHT	9.1147	8.66	
66	15日	機神将軍	セガ	9200	TAB	7.875	6.66	
67	22日	機神将軍	セガ	7800	SLG	9.0389	8.33	マウス
68	22日	機神将軍	セガ	5800	SPT	8.5261	8.0	マルチ
69	22日	機神将軍	セガ	7800	ADV	7.2916	6.33	2、18推
70	22日	機神将軍	セガ	5800	PUZ	5.2333	5.33	マウス
71	22日	機神将軍	セガ	9800	SLG	8.8086	7.33	
72	29日	機神将軍	セガ	6800	TAB	8.262	7.0	X
73	29日	機神将軍	セガ	6800	TAB	8.262	7.0	X
74	29日	機神将軍	セガ	6800	ADV	8.2816	6.66	
75	29日	機神将軍	セガ	5800	SHT	7.5847	7.33	
76	29日	機神将軍	セガ	5800	SLG	7.8002	7.0	
77	29日	機神将軍	セガ	6800	ETC	8.0882	6.0	2、18推
78	29日	機神将軍	セガ	5800	ACT	7.2727	6.33	
79	29日	機神将軍	セガ	5800	ACT	7.3365	7.0	
80	29日	機神将軍	セガ	5300	TAB	6.6363	6.66	マウス
81	29日	機神将軍	セガ	7800	ETC	6.6913	7.0	X
82	29日	機神将軍	セガ	5800	SHT	8.4794	4.66	アナログ
83	29日	機神将軍	セガ	5800	ADV	4.8947	6.0	3推、マウス
84	29日	機神将軍	セガ	7800	TAB	4.2041	5.33	18推
95年10月発売ソフト								
85	13日	機神将軍	セガ	1280	ETC	7.7326	-	
86	13日	機神将軍	セガ	1280	ETC	8.1861	-	
87	13日	機神将軍	セガ	6800	PUZ	6.5384	6.0	マウス
88	20日	機神将軍	セガ	6800	ETC	7.8444	6.33	
89	20日	機神将軍	セガ	5800	SPT	7.6827	7.0	
90	20日	機神将軍	セガ	6800	ACT	7.4761	6.0	2、ハンドル
91	20日	機神将軍	セガ	6800	TAB	6.8275	5.0	X
92	27日	機神将軍	セガ	7800	SLG	8.9712	8.0	
93	27日	機神将軍	セガ	4800	PUZ	7.713	7.0	マウス
94	27日	機神将軍	セガ	4800	SPT	7.5862	6.0	マルチ
95	27日	機神将軍	セガ	5800	QIZ	7.1176	6.33	マルチ
96	27日	機神将軍	セガ	7800	SPT	7.0	6.33	マルチ
97	27日	機神将軍	セガ	5800	RAC	6.7264	5.0	ハンドル
98	27日	機神将軍	セガ	2000	ETC	4.8828	-	
99	27日	機神将軍	セガ	5800	ETC	5.0	5.0	
100	27日	機神将軍	セガ	5800	ADV	5.33	5.33	18推、マウス
95年11月発売ソフト								
101	2日	機神将軍	セガ	5800	RAC	8.0564	7.66	ハンドル
102	3日	機神将軍	セガ	5800	SLG	8.0009	3.33	
103	10日	機神将軍	セガ	4800	PUZ	8.2366	6.33	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	原価率A	本誌評A	対応等
104	10日	時KING THE SPIRITS	アトラス	5800	RAC	7.9	7.33	ハンドル
105	17日	バーチャファイター2	セガ	1280	ETC	7.897		
106	17日	バーチャファイター2	セガ	1280	ETC	8.0326		
107	17日	RAY MAN	セガ	5800	ACT	7.3793	6.66	
108	17日	野良猫ワールドシリーズベースボール	セガ	5800	SPT	7.8992	7.0	
109	17日	ドラゴンボール2 魔武闘伝	バンダイ	6800	ACT	8.4379	5.66	
110	17日	戦艦特機	EAV	6800	TAB		8.66	
111	17日	おーちゃんのおかしなロック	サンソフト(サン電子)	4900	PUZ	7.125	5.33	マウス
112	22日	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	カプコン	5800	ACT	8.1586	8.0	
113	22日	バーチャファイター2	セガ	1280	ETC	7.3695	5.66	
114	22日	オフロードインターセプター エクストリーム	BMGビクター	5800	SMT	8.7857	7.0	
115	22日	熱入!! プロ野球95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	5800	SPT	4.625	5.0	
116	22日	ばっばらばーん	エコーソフト	4800	PUZ		4.33	
117	24日	バーチャファイター2	セガ	1280	ETC	8.0841	9.0	マウス
118	24日	スーパーリアル麻雀グラフィティ	セガ	8800	TAB	8.2014	7.0	X
119	24日	時神はS	タカラ・セガ	5800	ACT	6.8997	7.0	
120	24日	金沢将棋	セガ	7900	TAB	8.1875	5.66	
121	24日	バーチャファイター2	セガ	1280	ETC		5.33	

95年12月発売ソフト

122	1日	バーチャファイター2	セガ	6800	ACT	9.4342	9.66	
123	1日	NBA JAM トーナメントエディション	アクレムジャパン	5800	SPT	7.3448	8.0	マルチ
124	1日	爆走!! オール日本杯王決定戦DX	宮本博重	5800	QWZ	6.7647	5.66	
125	8日	バーチャファイター2	セガ	1280	ETC	7.4087		
126	8日	バーチャファイター2	セガ	1280	ETC	8.2142		
127	8日	BIG/ ダンシング・クイーン	セガ	5800	ACT	8.8886	6.33	
128	8日	ハットトリックヒーローズ	タイトー	5800	SMT	4.0666	4.33	
129	8日	アーサー・クリスタル	セガ	5800	ADV		8.33	
130	8日	やのまん	セガ	5800	PUZ	7.1724	6.0	マウス
131	15日	おひまるちゃんの剣道ばずるだま	コナミ	5800	PUZ	7.0571	6.66	
132	15日	ドラリアス外伝	タイトー	5800	SMT	8.906	8.0	
133	15日	ガンバード	アトラス	5800	SMT	8.2888	7.66	
134	15日	ザ・ファイター2	セガ	5800	SPT	8.3529	7.33	マルチ
135	15日	クロックワーク ナイト・ベレリオン	セガ	6800	ACT	7.9756	6.66	2
136	15日	OX人生ゲーム	タカラ	5800	TAB	7.7201	7.0	マルチ
137	15日	海軍大戦争	イマジニア	6800	SMT	7.0833	6.66	
138	15日	マスカットロフ	データイースト	5800	PUZ	6.7391	6.0	
139	15日	海岸デッドヒート	バック・イン・ビデオ	6800	RAC	8.1473	8.0	ハンドル
140	15日	結婚〜Marriage〜	セガ	6800	SLG	3.3437	5.0	
141	15日	EMIT バリウーセット	光栄	15800	ETC			3
142	21日	QUOVADIS(クオ・ヴァディス)	グラムス	6800	SLG	7.1032	5.66	マウス
143	22日	機動戦士ガンダム	バンダイ	6800	ACT	8.0463	7.33	
144	22日	ターマバーク	EAV	5800	SLG	7.4604	7.66	
145	22日	ゴジラ 列島冒険	セガ	5800	SLG	7.5482	7.0	マウス
146	22日	バーチャファイター2	セガ	1280	ETC	8.2117	6.0	ハンドル
147	22日	北斗の拳	バンプレスト	5800	ADV	4.4444	4.66	
148	22日	ブラックファイター	バーズインタラクティブ	5800	SMT	6.2631	6.0	アトラス
149	25日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	6800	RPG	8.8634	8.0	
150	29日	セガサターン・チャンピオンズ	セガ	5800	RAC	9.1862	9.33	マルチ
151	29日	Wizard's Harmony	アーケシステムワークス	4900	SLG	7.9821	5.33	マウス
152	29日	カオスバトル	バーズインタラクティブ	5800	SMT		4.33	マウス

96年1月発売ソフト

153	12日	プロ野球 時S	セガ	5800	TAB	7.9389	7.66	
154	12日	麻雀狂時代 コギャル放浪漫遊	マイクロソフト	8800	TAB	3.2857	4.66	18用
155	19日	クリスタルジョック	データイースト	6800	SMT	7.2	6.0	
156	19日	必殺バチンココレクション	サンソフト(サン電子)	6800	TAB	7.0828	6.0	
157	26日	ゴッドファイター2	カプコン	5800	ACT	8.6144	9.33	
158	26日	ガーディアン ヒーローズ	セガ	5800	ACT	8.4684	8.0	マルチ
159	26日	でろ〜んでろ〜	テクモ	5800	PUZ	7.5	6.33	
160	26日	バーチャファイター2	セガ	1280	ACT	7.9628		
161	26日	バーチャファイター2	セガ	1280	ETC	7.6		

96年2月発売ソフト

162	2日	松山弘史のワールドフィッシング	メディアクエスト	5800	SLG	7.0666	7.0	
163	2日	リターン・トゥ・ソーク	バンダイビジュアル	5800	ADV	6.9757	6.66	マウス
164	2日	NEW!! 恋愛 〜初恋〜	セガ	5800	ACT	6.1	6.0	
165	9日	天龍無用/ 結城理直義経の物語	ユーメディア(アローマ)	8900	ADV	8.7704	5.0	2, 18用
166	9日	PDウルトラマシニング	バンダイ	6800	PUZ	6.4545	6.0	
167	16日	ROBO-PIT(ロボ・ピット)	アルトロン	5800	ACT	7.8857	8.33	
168	16日	サイベリア	インタラクティブ	6500	SMT		8.0	
169	16日	DEATH MASK	バンダイビジュアル	8800	ADV		8.0	3
170	23日	ヴァンパイア ハンター	カプコン	6800	ACT	9.0437	9.0	
171	23日	リーグ プロサッカークラブをつくろう!	セガ	6800	SLG	8.4231	7.33	
172	23日	シムス・メーキング	セガ	6800	SLG	7.0333	6.33	
173	23日	機神の決戦	光栄	10800	SLG	7.4347	8.66	マウス
174	23日	サンダーボク	ビクターエンタテインメント	6800	SMT	8.9508	6.33	アトラス
175	23日	機神の決戦	セガ	6800	SLG	7.0333	6.33	マウス
176	23日	バーチャファイター2	セガ	1280	ETC	8.5714	5.66	通信ケーブル

177	23日	アローン・バイ・ワーク2	EAV	5800	ADV	5.9815	6.66	
178	23日	バーチャファイター2	セガ	1280	ETC	7.1818	6.66	
179	23日	神羅の影人〜キャプテン・ジャム・ブー〜	HAMLET(博報堂)	5000	ETC		5.66	
180	23日	バーチャファイター2	セガ	1280	ETC	5.0952	5.33	マウス
181	23日	バーチャファイター2	セガ	1280	ETC	8.5217	7.33	

96年3月発売ソフト

182	1日	世紀末エヴァンゲリオン	セガ	5800	ADV	8.2937	7.33	
183	1日	The Tower	セガ	6800	SLG	8.0257	7.66	
184	1日	GOTHA II - 天空の騎士	光栄	6800	SLG	7.3103	6.0	
185	1日	バーチャファイター2	セガ	1280	ETC	7.5405		
186	1日	バーチャファイター2	セガ	1280	ETC	7.4		
187	1日	バーチャファイター2	セガ	1280	ETC			
188	8日	ザ・ホード	BMGビクター	5800	SLG	7.8937	6.66	
189	8日	ロードランナー レジェンドリターンズ	セガ	5800	PUZ	6.9847	6.0	
190	8日	麻雀 ハイパーリアクションR	サミー工業	6800	TAB	8.2413	6.0	X
191	15日	バーチャファイター2	セガ	1280	ETC	8.9344	8.33	マウス
192	15日	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	ゲーム アーツ	5800	SMT	9.0853	8.0	ムービーカート
193	15日	アイトル麻雀 ファイナルロマンスR	BMGビクター	8800	TAB	7.5645	7.33	X
194	15日	リング・オブ・ヒーロー	セガ	5800	A-RPG	7.8847	6.66	
195	15日	FIFAサッカー'96	EAV	5800	SPT	4.5	5.66	マウス
196	15日	ストリートファイター II ムービー	カプコン	6800	ETC	8.0454	6.0	
197	15日	プレイステーション	CLIF	4800	QWZ	5.8235	5.0	
198	15日	ZORK II	順泰社	5800	ADV		6.33	
199	15日	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	OLクラブ/パイ・アイ・ビー	6800	QWZ	8.0588	4.66	マルチ
200	15日	バーチャルカジノ	ダットジャパン	5800	TAB	8.9444	5.0	
201	15日	ドラえもん のび太と魔法の星	エポック社	5800	ACT	4.9523	3.0	
202	15日	フィッシング 甲子園	キングレコード	6800	SLG	5.5	6.0	
203	15日	ゲームの達人2	サンソフト	6800	TAB	6.0	6.0	マウス
204	22日	バンゾウドラゴンズ	セガ	5800	SMT	8.2189	9.66	
205	22日	水戸黄門〜風雲再起〜	データイースト	5800	ACT	7.9452	6.66	
206	22日	ウイニングポスト2	光栄	9800	SLG	7.8	7.66	
207	22日	バーチャファイター2	セガ	1280	ETC	7.4736	5.33	マウス
208	22日	空想科学世界ガリバーボーイ	ハドソン	6800	RPG	7.46	4.33	2
209	22日	ハイオクタン	EAV	5800	RAC		5.0	
210	22日	エアーマシントップ	光栄	8800	SLG	7.5625	6.66	
211	22日	バーチャファイター2	セガ	1280	ETC		3.66	
212	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	7800	ACT	8.7433	9.33	TARS
213	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	SLG	8.6322	8.33	
214	29日	ビクトリーゴール'96	セガ	5800	SPT	8.8434	8.0	マルチ
215	29日	バーチャファイター2	セガ	1280	ETC	8.1022	7.33	
216	29日	グラディウス DELUXE PACK	コナミ	5800	SMT	8.4045	7.66	
217	29日	ゴッドマスター	セガ	5800	ADV	8.0176	8.0	
218	29日	ルパン三世 THE MASTER FILE	MAZUKI	5800	ETC	7.5833	6.66	
219	29日	バーチャファイター2	セガ	1280	ETC	7.3157	8.0	マウス
220	29日	三國志英傑伝	光栄	8800	SLG	8.5405	6.66	
221	29日	ぐっさんおまよ〜S	エポック社	6800	PUZ	6.56	6.33	
222	29日	HORROR TOUR (ホラーツアー)	オー・シー・シー	5800	ADV	4.9375	6.66	マウス
223	29日	バーチャファイター2	セガ	1280	ETC		5.66	
224	29日	WORLD OF GOLF 〜バーチャルゴルフ〜	バーチャルゴルフ	5800	SPT		4.0	
225	29日	麻雀大使エンジェルズ(麻雀)	日本システム	6800	TAB	8.5714	4.66	X
226	29日	ゲッツ	BMGビクター	5800	ACT		5.33	
227	29日	モータルコンバット 完全版	アクレムジャパン	5800	ACT	8.2894	6.33	X
228	29日	超兄貴 〜究極〜男の逆襲〜	メサイヤ	5800	SMT	4.9888	6.66	18用
229	29日	バーチャファイター2	セガ	1280	ETC	6.8866	5.66	X
230	29日	NFLフットボール	アクレムジャパン	5800	SPT		6.66	マルチ

96年4月発売ソフト

231	5日	2度あることはサントアール	CRI	5800	ETC	8.1393	7.33	
232	5日	七つの秘宝	光栄	7800	ADV	7.8633	6.33	3
233	5日	きんぎょさんバニー・ブルとエール	キッド	5800	ADV	7.1787	6.33	X, マウス
234	5日	GAME-WARE VOL.1	ゼラルド・エンタテインメント	1980	ETC	7.1787		マルチ
235	5日	野球 〜TRUE PINBALL〜	セガ	5800	PIN	8.4	6.0	
236	19日	3×3 EYES 〜機神の決戦〜	日本クリエイト	7300	ADV	8.3768	7.0	3
237	19日	エンゼルガールズ	セガ	5800	PUZ		5.0	
238	19日	大冒険 セントエルモスの奇跡	パイ	6800	SLG	3.0	4.33	
239	19日	タイタンフォース	BMGビクター	5800	SMT		5.66	
240	26日	野々村氏の謎	エルフ	6800	ADV	8.7773	7.66	X
241	26日	THOR〜神皇王紀伝〜	セガ	5800	A-RPG	8.8633	8.0	
242	26日	バーチャファイター2	セガ	1280	ETC	4.0	5.66	
243	26日	機神の決戦	光栄	8800	ADV	8.8216	8.0	2
244	26日	機神の決戦	光栄	8800	ETC	8.4	7.0	マウス
245	26日	機神の決戦	光栄	8800	SMT	7.0303	5.0	
246	26日	機神の決戦	光栄	8800	ACT	6.6122	5.66	
247	26日	機神の決戦	光栄	8800	TAB	9.176	8.33	2, X
248	26日	機神の決戦	光栄	8800	TAB		4.66	
249	26日	機神の決戦	光栄	8800	SMT		6.33	
250	26日	機神の決戦	光栄	8800	ACT		5.0	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	収録時間	本体価格	対応等
251	26日	レポリューションX	アクレイトジャパン	5800	SMT	—	4.33	18巻、マウス
96年5月発売ソフト								
252	3日	とあるとあるグラフィティ〜地下の天使たち〜	パナソニック・エンタテインメント	5800	TAB	8.109	6.33	X
253	17日	Cubic Gallery	ウイネット	5800	ETC	7.6438	—	—
254	17日	悪魔道楽 活劇編	ビクターエンタテインメント	5800	ACT	7.6779	5.66	—
255	17日	スーパーリアル麻雀PV	セガ	8800	TAB	7.65	7.33	X
256	24日	EDM・レイト・エンブレム・オブ・ジャスティス	やのまん	6300	SLG+RPG	7.9188	5.66	マウス
257	24日	実戦 パチスロ必勝法 / 3	サミー工業	6800	TAB	7.5714	7.0	—
258	24日	SEGA AGES VOL.1 宿願がタントアール	セガ	4800	QIZ+PUZ	6.923	6.66	—
259	24日	メタルブランク	ピング	5800	SMT	6.5675	7.33	—
260	24日	ライフスケイプ 生命40億年はるか昔	メディアクエスト	6800	ETC	—	6.0	2
261	31日	ソード&ソーサリー	マイクロキャビン	6800	RPG	7.383	6.0	—
262	31日	ウィザードリィⅢ &Ⅳコンプリート	データイースト	6800	RPG	7.9516	6.0	—
263	31日	Defcon5	マルティソフト	5800	SLG+RPG	—	4.66	—
264	31日	アーク・オブ・ザ・マーズ・オブ・ザ・マーズ・オブ・ザ・マーズ	アスクエディア	8000	TAB	7.5645	7.33	X
265	31日	ドラゴンボール 偉大なドラゴンボール伝説	バンダイ	5800	ACT	7.3273	7.33	—
96年6月発売ソフト								
266	7日	テライアス	タイトー	5800	SMT	6.6538	5.33	—
267	7日	HYPER NEXUS (ハイパーネクサス)	テクノソフト	5800	SMT	6.4285	5.0	通信ケーブル
268	14日	疾風烈火大作戦	ギャガコミュニケーションズ	5800	SMT	7.4255	7.33	—
269	14日	ビッグ・ワイルド・スリム・ユニバーサル・ミュージアム	アスクエディア	5800	ETC	—	7.0	—
270	14日	犯罪捜査〜捜査官のたすけ〜	イマジニア	6800	ADV	5.3333	4.33	18巻
271	14日	痛快 / スロットシューティング	BMGビクター	5500	ETC	—	5.0	—
272	14日	ナイトスライカーS	ピング	5800	SMT	6.4	5.33	アナログ
273	28日	月花露〜TOKYO〜	セガ	6800	ADV	7.9692	6.33	—
274	28日	ライズ オブ ザ ロボット 2	アクレイトジャパン	5800	ACT	—	4.66	—
275	28日	ストライカーズ1945	アトラス	5800	SMT	8.7651	7.66	—
276	28日	通かなる闘い	SNK	6800	ACT	6.4432	6.0	—
277	28日	誕生S〜Debut〜	NECインターチャネル	6800	SLG	8.1007	7.0	18巻
278	28日	井出洋介名人の新実戦麻雀	カプコン	4800	TAB	—	5.0	—
279	28日	THE MAKING OF NIGHTTRUTH	パナソニック・エンタテインメント	2480	ETC	5.6717	—	—
280	28日	必殺 /	バンダイビジュアル	5800	ACT	—	5.66	—
281	28日	一足先〜ギャングキングへの道〜	BMGビクター / POW	5800	ETC	—	6.0	—
282	28日	大団圓 (DAITORY)	ユメ	5800	PUZ	—	6.66	—
283	28日	群兄弟劇場第一巻 麻呂島	ユーメディア (アローマ)	5800	TAB	—	6.0	—
96年7月発売ソフト								
284	5日	NO.1の対決 対決 対決 対決 対決 対決	セガ	5800	ACT	9.3449	9.66	マルチコン
285	5日	ソニックウィングス スペシャル	メディアクエスト	7800	SMT	7.0669	6.0	—
286	5日	GAME WARE VOL.2	ゼネラル・エンタテインメント	1980	ETC	6.2112	—	—
287	12日	デカスリート	セガ	5800	SPT	8.7402	7.66	—
288	12日	AQUAZONE for Saturn	9003, inc	5800	SLG	6.4545	7.33	—
289	12日	アークワールド 海軍編	増田康二・エンタテインメント	5800	ETC	—	4.66	—
290	12日	デス・スリム・スリム・スリム・スリム・スリム	メディアクエスト	5800	SMT	—	6.66	—
291	12日	ピンボールグラフィティ	バック・イン・ビデオ	6800	PIN	—	5.0	—
292	12日	WPEOUT (ワイプアウト)	ソフトバンク	5800	RAC	7.975	6.66	—
293	19日	グレイテストナイン%	セガ	5800	SPT	8.5145	7.33	—
294	19日	サターン・スーパーマン	パナソニック	6800	ACT	8.2668	7.33	マルチコン
295	19日	見聞録 三國演義	イマジニア	6800	SLG	—	5.33	—
296	19日	SEGA AGES VOL.2 宿願がタントアール	セガ	4800	SMT	6.5539	6.0	マルチコン
297	19日	とあるとあるグラフィティ〜地下の天使たち〜	コナミ	6800	SLG	8.8231	7.33	マウス
298	19日	麻呂島時代 Cebu Island %	マイクロキャビン	6800	TAB	—	5.0	2, 8巻
299	26日	パズルボウル 2X	タイトー	5800	PUZ	8.421	6.0	—
300	26日	バーチャファイター 4	セガ	5800	ACT	8.4786	6.66	—
301	26日	時空探偵DO〜幻のローレライ〜	アスキー	6800	ADV	6.3846	5.33	②
302	26日	ロードラング	EAV	5800	RAC	8.8461	6.0	—
303	26日	ブラッドディスク Vol.1 木下優	SADA SOFT	3000	ETC	—	—	—
96年8月発売ソフト								
304	2日	激烈パチンカーズ	BMGビクター	5800	ETC	—	4.0	—
305	2日	BIG MURT ベースボール	アクレイトジャパン	5800	SPT	—	5.0	—
306	2日	Body Special 264	YANOMAN GAMES	6800	PUZ	—	5.66	—
307	9日	サイバードール	アイマックス	6800	RPG	8.4074	6.33	18巻
308	9日	レスルマニア・ジ・アーケードゲーム	アクレイトジャパン	5800	SPT	—	6.33	—
309	9日	真・女神転生 デビルサマナー スペシャルBOX	アトラス	7800	RPG	—	—	2
310	9日	デス・クリムゾン	エコーソフト (エコー)	5800	SMT	—	3.0	—
311	9日	ワールドヒーローズ バース・フェクト	SNK / ADK	5800	ACT	7.6419	6.0	—
312	9日	闘魂生if	NECインターチャネル	7800	ADV	8.8315	7.0	18巻、マウス
313	9日	アーク・オブ・ザ・マーズ・オブ・ザ・マーズ	サン・エンタテインメント	6500	RPG	7.6386	5.0	—
314	9日	新銀くろりんPAI	スカイ・シン・システム	4800	PUZ	—	7.0	—
315	9日	とあるとあるグラフィティ〜地下の天使たち〜	コナミ	6800	ADV	6.6	5.33	2, 8巻
316	9日	タイトー・チェイスH.Q. プラスS.C.I.	タイトー	5800	RAC	6.6438	5.33	ハンドル
317	9日	クロックワークス	徳間書店	5800	PUZ	—	4.33	—
318	9日	神話の世界エルバード	バイオニアLDC	6800	ADV	8.44	7.33	—
319	9日	パズルボウル 2X	BMGビクター	4800	SPT	7.0609	6.66	—
320	9日	プレイボーイ カラオケ Vol.1	ビクター音楽	5800	ETC	—	—	X
321	9日	プレイボーイ カラオケ Vol.2	ビクター音楽	5800	ETC	—	—	X
322	9日	GALJAN	重	6800	TAB	—	5.33	X

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	収録時間	本体価格	対応等
323	23日	ジャパン・スーパー・バス・クラッシュ%	ナグザット	6800	SLG	—	6.0	—
324	23日	競走 競馬ステイブル	ナグザット	8800	ETC	—	4.33	—
325	23日	3D Lammings	イマジニア	6800	PUZ	—	6.33	—
326	23日	トナメント・リーダー	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	—	6.33	—
327	23日	本橋プロ麻雀 雀魂 Special	ナグザット	5800	TAB	—	7.66	—
328	23日	時空探偵DO〜幻のローレライ〜	パナソニック	5800	SMT	—	6.33	—
329	30日	ファイティングバイバーズ	セガ	6800	ACT	8.2384	6.0	—
330	30日	イェロー・ブリックロード	アクレイトジャパン	5800	ADV	—	4.33	—
331	30日	エイリアン・トリロジー	アクレイトジャパン	5800	SMT	—	6.66	—
332	30日	STRIKER 96	アクレイトジャパン	5800	SPT	—	6.0	—
333	30日	アーサーとアスタロトの魔界界村	カプコン	5800	PUZ	—	5.66	—
334	30日	ダークセイバー	クライマックス	5800	A-RPG	8.1096	7.0	マルチコン
335	30日	オリンピックサッカー	コナミ・エンタテインメント	5800	SPT	—	6.66	—
336	30日	ブラッドディスク Vol.2 内山孝紀	SADA SOFT	3000	ETC	—	—	—
337	30日	テトリスプラス	ジャレコ	5800	PUZ	—	6.33	—
338	30日	激闘パチンカーズ+リターン・オブ・	バック・イン・ビデオ	6800	RAC	—	5.33	ムービーカード
96年9月発売ソフト								
339	6日	ハートビート・スリム・スリム・スリム・スリム	イマジニア	6500	ADV	—	3.0	—
340	6日	天地を喰らう〜〜〜〜〜	カプコン	5800	ACT	—	6.0	—
341	6日	競走 競馬ステイブル	ナグザット	8800	SMT	—	5.66	通信ケーブル
342	13日	ウルトラマン国産	国産社	6800	ETC	—	—	ムービーカード
343	13日	とあるとあるグラフィティ〜地下の天使たち〜	サミー工業	5800	PUZ	—	5.66	—
344	13日	ポリスノーツ	コナミ	6800	ADV	9.2758	8.33	① マウス、銃
345	14日	ストリートファイターZERO2	カプコン	5800	ACT	9.4339	9.66	—
346	20日	SEGA AGES / アウトラン	セガ	3800	RAC	—	7.33	パズル、7.66
347	20日	激闘パチンカーズ+リターン・オブ・	バンダイ	4800	SMT	—	7.0	—
348	20日	Destruction Derby (ダストラクチャーダービー)	ソフトバンク	5800	RAC	—	6.66	—
349	20日	リアルバウト餓狼伝説	SNK	8800	ACT	—	8.33	RAM増設
350	20日	セガラリー・チャンピオンシップ プラス	セガ	5,800	RAC	—	—	モデム
351	27日	サタマガ 対決 対決 対決 対決 対決	セガ	5800	ADV	—	8.33	2, マウス
352	27日	SEGA AGES / アフターバーナー II	セガ	3800	SMT	—	7.33	7.66, マウス
353	27日	マンカドはじき 2	セガ	5800	PUZ	—	5.66	—
354	27日	激闘パチンカーズ+リターン・オブ・	富士通パレックス	4800	ETC	—	—	マウス
355	27日	キル・ザ・ヒーロー SS	毎日コミュニケーションズ	6800	A-PUZ	—	6.0	—
356	27日	グッドアイランドカプ・無敵屋	インターブレイン	5000	ETC	—	5.66	—
357	27日	二國志	コナミ	5800	SLG	—	7.33	—
358	27日	サンダーフォース ゴールドバック I	テクノソフト	4800	SMT	—	5.33	—
359	27日	女子学生生活 対決 対決 対決 対決 対決	アテナ	4800	PUZ	—	6.0	—
360	27日	闘神伝URA	タカラ	5800	格闘ACT	—	5.33	—
361	27日	とあるとあるグラフィティ〜地下の天使たち〜	コナミ	5800	PUZ	—	7.33	—
362	27日	ホーネット・カプ	ソシエタ代官山	7900	TAB	—	5.33	①, X
363	27日	ブラッドディスク Vol.3 大島朱実	SADA SOFT	3000	ETC	—	—	—
364	27日	激闘パチンカーズ+リターン・オブ・	ナグザット	8800	TAB	—	4.66	X
365	27日	めざせ アイドル★スター 黄色いセーラー 麻呂島	SharRock	5800	TAB	—	4.0	18巻
96年10月発売ソフト								
366	4日	active SOCCER	ナグザット	5800	SPT	—	5.33	—
367	4日	アンジェリク Special プレミアム Bon	光栄	8800	SLG	—	—	—
368	4日	ウイニングポスト 2 プログラム%	光栄	6800	SLG	—	7.66	マウス
369	4日	エターナルメロディ	メディアワークス	5800	SLG	—	6.33	—
370	4日	カオス コントロール リミックス	ファジィ・インタラクティブ	4800	SMT	—	4.0	マウス、銃
371	4日	GAME WARE vol.3	ゼネラル・エンタテインメント	1980	ETC	—	—	—
372	4日	Tur Wind % 〜風〜 激闘パチンカーズ	ジャレコ	6800	SLG	—	6.0	—
373	4日	平和パチンコ通達	ナグザット	7800	ETC	—	4.66	—
374	4日	麻呂島大会 Special	光栄	6800	TAB	—	6.33	—

なんでも
データ
バンク

サタンの女性ユーザーの比率は?

新世代ゲーム機戦争も役者がそろって、一進一退の均衡状態のようだけど、最近のユーザーの動向はどうなっているのかな? そのカギを握りそうなのが、女性ユーザーの獲得数。サターンも新価格になって以来、着実に女性ユーザーが増えているそうだが、実際のところはどんなのだろう。「爆発的ではないですが、女性ユーザーの方は着々と増えていますよ。年末は「LULU」や「エネミー・ゼロ」などが一般の女性の方などにオススメじゃないかと思えます(セガ広報)」。うーん、そうはいいても、まだまだセガサタンの主力タイトルは硬派なアーケードゲーム向けが多いような気がするよね。ちなみにサタマガとうちの兄弟誌のデータで見ると、「サタマガ」読者の中の女性比率は5.8%、「ザ・プレイステーション」は10.8%、「スーパー64」は14.8%と、かなり違ってくる。ま、これがすべてじゃないけれど、こんな数字を見ると、もう少しそのテのユーザー向けのソフトもほしい気がするよねえ……

データバンクINDEX

こちらの“データバンクINDEX”では、ここまでリスト化してあるサターンソフトを、あいうえお…の50音順で、整理してあるぞ。まずはここで探したいタイトルを見つけだし、その右にある“ソフトNo.”で検索してみよう。“ソフトNo.”は、各タイトルの横に発売順で記載してあるぞ。

50音	タイトル	ソフトNo.
あ	アークとアスタロトの謎世界村	333
	アイドル選手スーパースペシャル	14
	アイドル選手スーパースペシャル Remix (限定販売)	73
	アイドル選手スーパースペシャル	247
	アイドル選手 ファイナルロマンス2	60
	アイドル選手 ファイナルロマンスR	193
	アイドル選手 ファイナルロマンスRプレミアムパッケージ	264
	アイドル選手 パーソナルメッセージ for Debut	25
	アイドル選手 クラシック	242
	AQUAZONE for SEGA Saturn	288
い	アクアワールド 海美物語	289
	アクアワールド 海美物語	366
	アメリカ横断ウルトラクイズ	95
	アイドル選手スーパースペシャル～LEGEND OF ELDEAN～	313
	アローン・ザ・ダーク2	177
	アンジェリークSpecial	215
	アンジェリークSpecial プレミアムBox	367
	イロー・ブリックロード	330
	ISTO 2000～ゼロの考えもヤッパ～	211
	一足先～ザンブルキングへの道～	281
う	井出洋介名人の新変身	278
	ヴァンパイア バンカー	27
	ヴァンパイア バンカー	170
	Wizard's Harmony	151
	ワイザードV&V コンプリート	262
	ワイニングポスト2	206
	ワイニングポスト2 プログラム96	368
	ワイニングポストEX	54
	ワイニングポストEX～華麗なる冒険～	82
	ワイルドマン伝説	342
え	AI探偵	62
	エアーメジメント96	210
	永恆名人	80
	エイリアン ストリート	331
	エターナルメロディ	369
	X JAPAN Virtual Shock 001	88
	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	112
	NFLクォーターバッククラブ96	230
	NBA JAM トーナメントエディション	123
	F-1 1st Information	101
お	EMIT Vol.1～時の迷子～	19
	EMIT Vol.2～命の叫び～	22
	EMIT Vol.3～私にさよなら～	23
	EMIT Vol.4～愛～	141
	エンジェル・ザ・ダーク2	237
	エンジェル・ザ・ダーク2	343
	おちんちんのあかきおじいちゃん	111
	おちんちんのあかきおじいちゃん(入門編)	354
	オプティマインターセプター エクストリーム	114
	おまかせ! 超電磁(セイバース)	181
か	オリンピックサッカー	335
	海賊大戦争	37
	カオスコントロール	152
	カオスコントロール リミックス	370
	精水物語	24
	金太郎伝説	30
	完全中絶プロ野球 グレイテストナイン	21
	カーチャ・ザ・ヒーローズ	158
	学校の怪談	42
	学校の怪談2 花子さんが来た!!	59
き	麒麟伝説3 一途なる麒麟	276
	GUNGRIFON THE EURASIAN CONFLICT	92
	ガンバード	133
	機動戦士ガンダム	28
	機動戦士ガンダム 外伝 戦場のブルー	143
	機動戦士ガンダム 外伝 戦場のブルー	347
	機動戦士ガンダム 外伝 戦場のブルー	234
	機動戦士ガンダム 外伝 戦場のブルー	64
	Cubic Gallery	253
	キング・オブ・ボクシング	89
く	ギャラクシーファイター～ユニバーサルウォリアーズ～	113
	GAL JAM	122
	ギャラクシーSS	355
	クイック・ミ・キートン～夢の冒険～	31
	空想科学界ガールボーイ	208
	クイック・ミ・キートン～夢の冒険～	42
	クリュー・ショック	155
	理々の劇場第一 麻呂篇	283
	くらりんPA	178
	クロックワークス	37
こ	クロックワーク ナイト～ペルシャの大冒険～	48
	クロックワーク ナイト～ペルシャの大冒険～	8
	クロックワーク ナイト～ペルシャの大冒険～	135
	くっすんおぼえ	22
	グランドアイランドカフェ・レストラン	356

50音	タイトル	ソフトNo.
か	クック・ミ・キートン DELUXE PACK	216
	グランドセイラー	12
	グレイテストナイン96	293
け	機動戦士ガンダム 外伝 戦場のブルー	254
	結婚～Marriage～	140
	結婚～Marriage～	98
	GAME WARE VOL.1	235
	GAME WARE VOL.2	286
	GAME WARE VOL.3	371
	ゲームの達人 THE 上巻	34
	ゲームの達人 THE 下巻	203
	ゲイルレーサー	7
	機動戦士ガンダム 外伝 戦場のブルー	104
こ	月花舞臺～TORICO～	273
	ゲームス	236
	ゲル・ウォー	249
	GOTHIC 1～空の騎士～	184
	GOTHIC 2～空の騎士～	19
	ゴッド・オブ・デビル DELUXE PACK	29
	ゴッド・オブ・デビル DELUXE PACK	145
さ	SIDE POCKET 2～伝説のマスター～	20
	サイバーボール	307
	サイバリア	168
	サクラ大戦 (ソフト版) 続編 続編	351
	3×3 EYES～機動公主～S	231
	サターン・ゲーム・マガジン	284
	三國志V	357
	三國志V	26
	三國志V	220
	サターン・ゲーム・マガジン	90
せ	サンダーフォースゴールドパック	358
	サンダーフォース	174
	ザ・キング・オブ・ファイターズ96	212
	The PSYCHOTRON	100
	The Tower	183
	ザ・ハイパー・ゴルフ～デビルズコース～	134
	ザ・ボード	188
	THE MAKING OF NIGHTMARE (限定販売)	279
	THE 野球王スペシャル～今夜は12時間～	49
	THE 野球王スペシャル～今夜は12時間～	132
し	四柱権奇伝	175
	伝説の英雄 大作戦	268
	シムシティ2000	76
	シムシティ2000	58
	上海 万景の長城	13
	シムシティ2000	121
	戦国一騎当千STABLE	324
	戦国一騎当千	67
	真闘三國演義	295
	真闘三國演義	34
す	新世紀エヴァンゲリオン	182
	真闘三國演義	6
	真闘三國演義	37
	真闘三國演義	38
	真闘三國演義	169
	真闘三國演義	244
	真闘三國演義	309
	真闘三國演義	7
	真闘三國演義	301
	真闘三國演義	50
そ	真闘三國演義	257
	真闘三國演義	65
	真闘三國演義	323
	真闘三國演義	359
	真闘三國演義	250
	真闘三國演義	255
	真闘三國演義	30
	真闘三國演義	118
	真闘三國演義	55
	真闘三國演義	205
た	真闘三國演義	78
	真闘三國演義	34
	真闘三國演義	332
	真闘三國演義	275
	真闘三國演義	196
	真闘三國演義	57
	真闘三國演義	345
	真闘三國演義	56
	真闘三國演義	217
	真闘三國演義	325
て	真闘三國演義	35
	真闘三國演義	94
	真闘三國演義	258

50音	タイトル	ソフトNo.
せ	SEGA AGES / アフターバーナー	348
	SEGA AGES / アフターバーナー	352
	SEGA AGES / アフターバーナー	296
	セガ・ゲーム・マガジン	150
	セガ・ゲーム・マガジン	350
	セガ・ゲーム・マガジン	99
	セガ・ゲーム・マガジン	110
	セガ・ゲーム・マガジン	261
	セガ・ゲーム・マガジン	53
	セガ・ゲーム・マガジン	285
そ	セガ・ゲーム・マガジン	198
	セガ・ゲーム・マガジン	37
	セガ・ゲーム・マガジン	372
	セガ・ゲーム・マガジン	239
	セガ・ゲーム・マガジン	102
	セガ・ゲーム・マガジン	5
	セガ・ゲーム・マガジン	277
	セガ・ゲーム・マガジン	40
	セガ・ゲーム・マガジン	334
	セガ・ゲーム・マガジン	18
た	セガ・ゲーム・マガジン	282
	セガ・ゲーム・マガジン	278
	セガ・ゲーム・マガジン	266
	セガ・ゲーム・マガジン	32
	セガ・ゲーム・マガジン	130
	セガ・ゲーム・マガジン	228
	セガ・ゲーム・マガジン	271
	セガ・ゲーム・マガジン	144
	セガ・ゲーム・マガジン	173
	セガ・ゲーム・マガジン	236
ち	セガ・ゲーム・マガジン	337
	セガ・ゲーム・マガジン	57
	セガ・ゲーム・マガジン	81
	セガ・ゲーム・マガジン	165
	セガ・ゲーム・マガジン	340
	セガ・ゲーム・マガジン	47
	セガ・ゲーム・マガジン	21
	セガ・ゲーム・マガジン	287
	セガ・ゲーム・マガジン	36
	セガ・ゲーム・マガジン	310
つ	セガ・ゲーム・マガジン	290
	セガ・ゲーム・マガジン	348
	セガ・ゲーム・マガジン	169
	セガ・ゲーム・マガジン	75
	セガ・ゲーム・マガジン	263
	セガ・ゲーム・マガジン	36
	セガ・ゲーム・マガジン	159
	セガ・ゲーム・マガジン	376
	セガ・ゲーム・マガジン	241
	セガ・ゲーム・マガジン	104
と	セガ・ゲーム・マガジン	119
	セガ・ゲーム・マガジン	360
	セガ・ゲーム・マガジン	252
	セガ・ゲーム・マガジン	91
	セガ・ゲーム・マガジン	361
	セガ・ゲーム・マガジン	297
	セガ・ゲーム・マガジン	328
	セガ・ゲーム・マガジン	372
	セガ・ゲーム・マガジン	201
	セガ・ゲーム・マガジン	213
な	セガ・ゲーム・マガジン	265
	セガ・ゲーム・マガジン	109
	セガ・ゲーム・マガジン	245
	セガ・ゲーム・マガジン	244
	セガ・ゲーム・マガジン	315
	セガ・ゲーム・マガジン	212
	セガ・ゲーム・マガジン	233
	セガ・ゲーム・マガジン	232
	セガ・ゲーム・マガジン	164
	セガ・ゲーム・マガジン	45
の	セガ・ゲーム・マガジン	240
	セガ・ゲーム・マガジン	32
	セガ・ゲーム・マガジン	223
	セガ・ゲーム・マガジン	68
	セガ・ゲーム・マガジン	339
	セガ・ゲーム・マガジン	209
	セガ・ゲーム・マガジン	176
	セガ・ゲーム・マガジン	267
	セガ・ゲーム・マガジン	128
	セガ・ゲーム・マガジン	97
は	セガ・ゲーム・マガジン	270
	セガ・ゲーム・マガジン	117
	セガ・ゲーム・マガジン	1
	セガ・ゲーム・マガジン	122
	セガ・ゲーム・マガジン	125
	セガ・ゲーム・マガジン	185
	セガ・ゲーム・マガジン	85
	セガ・ゲーム・マガジン	160
	セガ・ゲーム・マガジン	186
	セガ・ゲーム・マガジン	86
わ	セガ・ゲーム・マガジン	106
	セガ・ゲーム・マガジン	105
	セガ・ゲーム・マガジン	126
	セガ・ゲーム・マガジン	161
	セガ・ゲーム・マガジン	300
	セガ・ゲーム・マガジン	41
	セガ・ゲーム・マガジン	228
	セガ・ゲーム・マガジン	96
	セガ・ゲーム・マガジン	280
	セガ・ゲーム・マガジン	44
ろ	セガ・ゲーム・マガジン	146
	セガ・ゲーム・マガジン	124
	セガ・ゲーム・マガジン	103

50音	タイトル	ソフトNo.
は	爆れつハンター	243
	Bugs! ショック	127
	バズルモンスタース	33
	バズルボルト 2X	299
	ばっばらばーん	116
	バン・ザ・ダーク	5
	バン・ザ・ダーク	204
	バン・ザ・ダーク	240
	バン・ザ・ダーク	156
	Bugs! ショック	131
ひ	ビクトリーゴール	9
	ビクトリーゴール96	214
	美女と野獣	248
	美女と野獣	269
	BIG HUNT ベースボール	305
	PD ウルトラマニシング	166
	ピンボールグラフィティ	291
	ファーザー・クリスマス	29
	ファイティングバイパーズ	329
	ファイティングバイパーズ	63
ふ	フィッシング王子	202
	FIFAサッカー'96	195
	フューチャー・ザ・ダーク	256
	フューチャー・ザ・ダーク	44
	ブルー・シード～奇想天外～	37
	ブルー・シード～奇想天外～	10
	Break Thru	71
	ブルー・シード～奇想天外～	97
	ブルー・シード～奇想天外～	93
	ブルー・シード～奇想天外～	303
へ	ブルー・シード～奇想天外～	336
	ブルー・シード～奇想天外～	361
	プリンセスメーカー 2	92
	プレイボーイカラオケVol.1	320
	プレイボーイカラオケVol.2	321
	プレイボーイカラオケVol.3	153
	プレイボーイカラオケVol.4	35
	プレイボーイカラオケVol.5	373
	プレイボーイカラオケVol.6	11
	プレイボーイカラオケVol.7	362
ほ	プレイボーイカラオケVol.8	77
	プレイボーイカラオケVol.9	147
	プレイボーイカラオケVol.10	222
	プレイボーイカラオケVol.11	327
	プレイボーイカラオケVol.12	306
	プレイボーイカラオケVol.13	15
	プレイボーイカラオケVol.14	344
	プレイボーイカラオケVol.15	52
	プレイボーイカラオケVol.16	54
	プレイボーイカラオケVol.17	298
ま	プレイボーイカラオケVol.18	374
	プレイボーイカラオケVol.19	225
	プレイボーイカラオケVol.20	4
	プレイボーイカラオケVol.21	219
	プレイボーイカラオケVol.22	90
	プレイボーイカラオケVol.23	364
	プレイボーイカラオケVol.24	99
	プレイボーイカラオケVol.25	207
	プレイボーイカラオケVol.26	138
	プレイボーイカラオケVol.27	353
み	プレイボーイカラオケVol.28	319
	プレイボーイカラオケVol.29	61
	プレイボーイカラオケVol.30	69
	プレイボーイカラオケVol.31	162
	プレイボーイカラオケVol.32	84
	プレイボーイカラオケVol.33	2
	プレイボーイカラオケVol.34	365
	プレイボーイカラオケVol.35	259
	プレイボーイカラオケVol.36	187
	プレイボーイカラオケVol.37	277
め	プレイボーイカラオケVol.38	115
	プレイボーイカラオケVol.39	26
	プレイボーイカラオケVol.40	274
	プレイボーイカラオケVol.41	260
	プレイボーイカラオケVol.42	12
	プレイボーイカラオケVol.43	349
	プレイボーイカラオケVol.44	43
	プレイボーイカラオケVol.45	63
	プレイボーイカラオケVol.46	179
	プレイボーイカラオケVol.47	94
も	プレイボーイカラオケVol.48	218
	プレイボーイカラオケVol.49	5
	プレイボーイカラオケVol.50	107
	プレイボーイカラオケVol.51	66
	プレイボーイカラオケVol.52	308
	プレイボーイカラオケVol.53	57
	プレイボーイカラオケVol.54	302
	プレイボーイカラオケVol.55	189
	プレイボーイカラオケVol.56	180
	プレイボーイカラオケVol.57	246
む	プレイボーイカラオケVol.58	167
	プレイボーイカラオケVol.59	68
	プレイボーイカラオケVol.60	61
	プレイボーイカラオケVol.61	274
	プレイボーイカラオケVol.62	311
	プレイボーイカラオケVol.63	292
	プレイボーイカラオケVol.64	139
	プレイボーイカラオケVol.65	318
	プレイボーイカラオケVol.66	3
	プレイボーイカラオケVol.67	3

新作ソフト NEW SOFT SCHEDULE スケジュール

スケジュール表の見方

[ジャンル] ACT…アクション/RPG…ロールプレイング/SHT…シューティング/ADV…アドベンチャー/SLG…シミュレーション/SPT…スポーツ/RAC…レース/PUZ…パズル/TAB…テーブル/A・RPG…アクションロールプレイング/QIZ…クイズ/EDU…エデュテイメント/MOV…インタラクティブムービー/ETC…その他
[対応機器] ハンドル…レーシングコントローラー/マウス…シャトルマウス/マルチ…マルチターミナル6/アナログ…アナログミッションスティック/ケーブル…対戦ケーブル/マルコ…セガマルチコントローラー
[年齢制限など] 18歳…18歳以上推奨/X…X指定/2、3…2人組、3人組を表します。
[その他] ★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

SEGA SATURN セガサターン

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応機
10月	11日 めいわんからあ己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	6,800円	ゲーム アーツ	TAB	銃 マウス
	18日 マイティヒット	5,800円	アルトロン	SHT	
	18日 Jewels of Oracle オラクルの宝石	5,980円	サンソフト	PUZ	
	18日 ラングリッサー II (スペシャルパッケージ)	6,200円	メサイヤ	SLG&RPG	
	22日 スターファイター3000	6,800円	イマジニア	SHT	
	25日 ワールドシリーズベースボール II	5,800円	セガ	SPT	
	25日 シェルシヨック	5,800円	EAV	SHT	
	25日 LUNAR SILVER STAR STORY	6,800円	角川書店	RPG	
	25日 マスターオブモンスターズ ネオジェネレーションズ	6,800円	東芝EMI	SLG	
	25日 BATSUGUN	5,800円	バンプレスト	SHT	
11月	1日 LULU	4,800円	セガ	ETC	マウス
	1日 セクシーパロディウス	4,800円	コナミ	SHT	
	1日 バップブリーダー	5,800円	サイ・メイト	SLG	
	1日 アースウォームジム2	5,800円	タカラ	ACT	
	1日 伝説のオウガバトル	5,800円	リバーヒルソフト	S・RPG	
	8日 リグロード サーガ2	5,800円	セガ	S・RPG	
	8日 サムライスピリッツ 新紅郎無双剣(ソフト単体)	5,800円	SNK	格闘ACT	
	8日 サムライスピリッツ 新紅郎無双剣(RAM同梱)	8,800円	SNK	格闘ACT	
	12日 DX日本特急旅行ゲーム	5,800円	タカラ	TAB	
	15日 FIST	6,800円	イマジニア	格闘ACT	
	15日 ブラッドファクトリー	5,800円	インタープレイ/EAV	A・SHT	
	15日 デジタルピンボール ネクロミコン(仮称)	5,800円	KAZE	ETC	
	15日 上海 Great Moments	6,500円	サンソフト	PUZ	
	15日 風水先生	5,800円	HAMLET(博愛堂)	SLG	
	15日 ファンキー・ファンタジー	5,800円	吉本興業	S・RPG	
	22日 AQUAZONEオプシオンディスク Vol.1(仮称)	2,000円	セガ/オーナ/アグ/9003	SLG	
	22日 AQUAZONEオプシオンディスク Vol.2(仮称)	2,000円	セガ/オーナ/アグ/9003	SLG	
	22日 AQUAZONEオプシオンディスク Vol.3(仮称)	2,000円	セガ/オーナ/アグ/9003	SLG	
	22日 AQUAZONEオプシオンディスク Vol.4(仮称)	2,000円	セガ/オーナ/アグ/9003	SLG	
	22日 AQUAZONEオプシオンディスク Vol.5(仮称)	2,000円	セガ/オーナ/アグ/9003	SLG	
	22日 IRON MAN/XO	5,800円	アクレイドジャパン	ACT	
	22日 NFLクォーターバッククラブ'97	5,800円	アクレイドジャパン	SPT	
	22日 カオス コントロール リミックス	4,800円	ヴァージン・インタラクティブ	SHT	
	22日 マジックカーベット	5,800円	EAV	SHT	
	22日 マジックカーベット限定版(マルコン同梱版)	7,800円	EAV	SHT	
	22日 ★セガサターン用ワープロセット(プリンター込)	29,800円	光栄	周辺	
	22日 ステークス ウィナー	5,800円	ザウルス	ACT	
	22日 ハイパーデュエル	5,800円	テクノソフト	SHT	
	22日 TRY RUSH DEPPY	5,800円	日本クリエイティブ	ACT	
	29日 電脳戦機バーチャロン	5,800円	セガ	対戦ACT	
	29日 ビクトリーゴール WORLD WIDE edition	5,800円	セガ	SPT	
	29日 美少女戦士セーラームーンSuperS-Various Emotion~	5,800円	エンジェル	格闘ACT	
	29日 太陽立志伝 II	7,800円	光栄	SLG&RPG	
	29日 ブラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ	3,800円	SADA SOFT	ETC	
	29日 探偵神宮寺三郎~未完のルボ~	5,800円	ゲータイスト	ADV	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応機
11月	29日 銀河英雄伝説	5,800円	徳間書店	SLG	固定、ムービーカード
	29日 西暦1999 ファラオの復活	5,800円	BMGビクター/ロクシー	ACT	
	29日 対局将棋 極 II	6,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
	29日 MAKING OF NIGHTTRUTH 2 VOICE SELECTION	2,480円	ソニー・コンピュータエンタテインメント	ETC	
	未定 戦国ブレード	6,800円	アトラス	SHT	
	未定 ブリクラ大作戦	6,800円	アトラス	A・SHT	
	未定 ぱにゅちゃん	6,800円	イマジニア	ADV	
	未定 大運動会	5,800円	インクリメントP	SLG	
	未定 NHL パワープレイ'96	5,800円	ヴァージン・インタラクティブ	SPT	
	未定 真闘対局将棋 新編入	8,900円	J・ウィング	TAB	
	未定 サンダーフォース ゴールドバック2	4,800円	テクノソフト	SHT	
	未定 怪盗セイント・テール	6,800円	トミー	ADV	
	未定 バトルバ	5,800円	日本ビクター	RAC	
	未定 月下の狼士~王竜戦~	5,800円	バンプレスト	TAB	
	未定 ズープ	4,800円	メディアクエスト	A・PUZ	
12月	6日 原爆三銃実弾	5,800円	エクシング	SLG	初回限定、グッズ同梱マウス
	6日 世界の果てから [[] スイス編~アルプス登山鉄道の旅~	4,800円	富士通	ETC	
	12日 スーパーバズルファイター II X	5,800円	カプコン	PUZ	
	13日 メルティランサー~銀河少女警察2086~	5,800円	イマジニア	SLG	
	13日 ★メルティランサー~銀河少女警察2086~Special Edition	8,800円	イマジニア	SLG	
	13日 ディスクワールド	5,800円	メディアエンターテイメント/HAMLET	ADV	
	13日 タクティクス オウガ	5,800円	リバーヒルソフト	S・RPG	
	20日 オーバードライビングGTR	5,800円	EAV	RAC	
	20日 永世名人 II	5,300円	コナミ	将棋	
	20日 ブラドルDISC データ編 レースクイーン	3,800円	SADA SOFT	ETC	
	20日 M~君を伝えて~	5,800円	グズ/セガサターンソフト	SLG	
	20日 バーチャル競馬	6,800円	日本物産	SPT	
	20日 3Dベースボール ザ・メジャー	5,800円	BMGビクター/クリスタル・ダイナミクス	SPT	
	23日 実況おしゃべりパロディウス~forever with me~	4,800円	コナミ	SHT	
	27日 きゅーぽっく	5,800円	アタリビレイン	ACT	
	27日 銀河お嬢様伝説ユナ Mika Akutaka Illust Works	3,800円	ハドソン	ETC	
	27日 機動戦士ガンダム外伝 II 蒼を受け継ぐ者	4,800円	バンダイ	SHT	
	27日 STREET RACER DELUXE	未定	UBIソフト	RAC	
	27日 タマラマカン~数珠傳奇とんこうでんき~	6,800円	ハトラ	A・PUZ	
	27日 ロードランナー エクストラ	4,800円	ハトラ	A・PUZ	
	27日 SEGA AGES/魔下にイチダントアール	4,800円	セガ	QIZ	
	27日 デイトナUSA Circuit Edition	5,800円	セガ	RAC	
	27日 グリッド ランナー	5,800円	ヴァージン・インタラクティブ	ACT	
	27日 ハイパー 3D ビンボール	5,800円	ヴァージン・インタラクティブ	TAB	
	★もうぢや	5,800円	ヴァージン・インタラクティブ	PUZ	
	★逆襲	5,800円	ヴァージン・インタラクティブ	SHT	
	★ロックマン8 メタルヒーローズ	5,800円	カプコン	ACT	
	★出世麻雀 大博得	5,800円	キングレコード	TAB	
	★三國志リターンズ	6,800円	光栄	SLG	
	★水滸伝 天命の誓い	5,800円	光栄	SLG	
	★BASIC for SEGA SATURN ケーブル接続タイプ	12,800円	セガ/ESP/博愛堂/インターメディア	ETC	
	★BASIC for SEGA SATURN スタンドアロンタイプ	9,800円	セガ/ESP/徳間書店/インターメディア	ETC	
	★シャイニング・ザ・ホーリアーク	5,800円	ソニック	RPG	
	★クレイジーイワン	5,800円	ソフトバンク	SHT	
	★DOOM	5,800円	ソフトバンク	A・SHT	
	★スペースインベーダー(仮称)	3,980円	タイトー	SHT	
	★ドラゴンマスターシルク	6,800円	データムポリスター	RPG	
	★プラストウィンド	5,800円	テクノソフト	SHT	
	★ウルトラマン 光の巨人伝説	7,800円	バンダイ	格闘ACT	
	★DIE HARD TRILOGY	5,800円	FOXインタラクティブ	ETC	
	★エネミー・ゼロ	6,800円	WARP	MOV	
	★人面人間/ハイダー ラストジャッジメント(仮称)	未定	セガ	SHT	
	★テラ ファンタスティカ	未定	セガ	RPG	
	★太平洋の嵐2	未定	イマジニア	SLG	
	★きんきんぱんニールミエール2	未定	キッド	ADV	
	★エアーズアドベンチャー	未定	ゲームスタジオ	RPG	
	★実践パチスロ必勝法/4	未定	サミー工業	ETC	
	★はいばあせきりていずS	未定	バック・イン・ビデオ	SLG	
	★アボなし びやるず お・り・ん・ぼ・す♡	未定	ヒューマン	SLG	
	★ファイアーブレスリングS6 MEN SCRAMBLE	未定	ヒューマン	SPT	
	★重機機兵レイノス2	未定	メサイヤ	ACT	
秋	未定 拡張RAMカートリッジ	5,800円	セガ	周辺	周辺
	未定 漢字辞書	未定	重	SHT	
冬	未定 バーチャコップ2	5,800円	セガ	SHT	銃
	未定 HEART OF DARKNESS	6,800円	セガ	ACT	
	未定 スーパーパンコレクション	5,800円	カプコン	PUZ	
	未定 心霊現戦 太郎丸	5,800円	タカラ	ACT	
	未定 ジューベクター	未定	伊藤忠商事	ACT	
	未定 忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	未定	ジャレコ	ACT	
	未定 ファンタステック	未定	ジャレコ	ADV	
	未定 SANKYO FEVER 実機シミュレーション	未定	タイー イー エンジン	ETC	
	未定	未定	未定	未定	
	未定	未定	未定	未定	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応機
年末	だいな♡あいらん	未定	ゲームアーツ	ADV	
未定	だいな♡あいらん 予告編	未定	ゲームアーツ	ADV	
未定	RAYMAN 2	未定	UBIソフト	ACT	
98年中	RENSA—恋鎖—限定版	8,800円	シグナルライト	PUZ	
未定	RENSA—恋鎖—通常版	5,800円	シグナルライト	PUZ	
未定	コットン2	未定	サクセス	SHT	
未定	NIGHTTRUTH "Maria"	未定	ソニー・コンピュータエンタテインメント	ADV	18歳
未定	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	未定	バド・ソフ	ADV	
未定	銀河お嬢様伝説ユナ3 ライティング・エンジェル	未定	バド・ソフ	ADV	
97年1月	ドラゴンハート	5,800円	アクレイトジャパン	ACT	
未定	マリオ武者野の超特快	7,800円	キングレコード	TAB	
未定	3Dウルトラビートル	5,800円	シエラ・バイオニア	TAB	
未定	★ROOMMATE—井上涼子—	5,800円	データムポリスター	ETC	
未定	actua GOLF	5,800円	ナグザット	SPT	
未定	超時空要塞マクロス—愛・おぼえていますか—(仮称)	6,800円	バンダイビジュアル	ETC	
未定	2 TAX GOLD	5,000円	ヒューマン	ETC	
予定	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ吉本版(仮称)	5,800円	吉本興業	格闘ACT	
未定	アドヴァンストVG	未定	TGL	格闘ACT	
未定	ミニ四駆(仮称)	未定	メディアクエスト	S-RAC	
2月	麻雀青天井(仮称)	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
未定	アイアンブラッド	5,800円	アクレイトジャパン	格闘ACT	
未定	JAM エクストリーム	5,800円	アクレイトジャパン	SPT	
未定	Space JAM (スペースジャム)	5,800円	アクレイトジャパン	SPT	
未定	WWF In Your House	5,800円	アクレイトジャパン	SPT	
未定	★HT & T ドラゴンズ・ヘヴン(仮称)	未定	データイースト	RPG	
未定	★エア—コマンダー	未定	バンプレスト	SLG	
3月	メックウォーリア2	未定	アクトビザジャパン	ACT+SLG	
未定	Jリーグエキサイトステージ(仮称)	未定	エポック社	SPT	マルチ
未定	フィッシング甲子園2	未定	キングレコード	SPT	
未定	スチームハーツ	未定	TGL	SHT	
未定	HERC'S ADVENTURES	5,800円	BPS	A-RPG	
7月	Guilty Gear	5,800円	アーケシステムワークス	格闘ACT	
春	THE CROW: CITY OF ANGELS (仮称)	5,800円	アクレイトジャパン	未定	
未定	スーパーモトクロス チャンピオンシップ	5,800円	アクレイトジャパン	RAC	
未定	ナイスショット	5,800円	アクレイトジャパン	SPT	
未定	MAGIC: THE GATHERING (仮称)	未定	アクレイトジャパン	未定	
未定	クワダリス2—超量強襲オヴァン・レイ—	6,800円	グラムス	SLG+RPG	
未定	ボディー バイオニクス—驚異の小宇宙 人体—	5,800円	メディアクエスト	ACT	
未定	デザエモン	未定	アテナ	SHT	
未定	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	未定	SNK	RPG	RAM
未定	メタルスラッグ	未定	SNK	A-SHT	
未定	グランディア	未定	ゲーム アーツ	RPG	
未定	バブジー 3D (仮称)	未定	ココナッツジャパン	ACT	
未定	PIT BALL	未定	ココナッツジャパン	SPT	
未定	フォトジェニック	未定	サンソフト	SLG	
未定	フェイクダウン(仮称)	未定	システムサコム	未定	
未定	ゲーム天国	未定	ジャレコ	SHT	
未定	未踏峰への挑戦 ヒマラヤ篇	未定	NETYOU	SLG	
未定	カオスシード	未定	おーランド カパビー	未定	
未定	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 龍かれし者	未定	バンダイ	SHT	
未定	ゲゲゲの鬼太郎(仮称)	未定	バンダイ	ADV	
未定	スバイダー(仮称)	未定	BMG/カー/エスエフ	ACT	
未定	クロックノ(仮称)	未定	メディアクエスト	A-ADV	
未定	リアルサウンド(仮称)	未定	WARP	ETC	2
夏	タンク(仮称)	未定	BMGビクター/NMS	ACT	
97年内	★天城紫苑	6,800円	クリップハウス	ADV	18歳
未定	エンジェル グラフィティ(仮称)	未定	ココナッツジャパン	SLG	
未定	モトクロス(仮称)	未定	エンターテインメント	RAC	
未定	ガーディアンフォース	未定	サクセス	SHT	
未定	BAROQUE	未定	スティング	RPG	
未定	シルエットミラージュ	未定	トレジャー	ACT	
未定	FARADOON—THE LEND of DRAGON CASTLE—	未定	バイオニアLDC	A-RPG	
未定	オリンピア 山佐 バーチャルパチスロ	未定	マップジャパン	ETC	
発売日未定	☆スポット ゴースト—ハリウッド	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	ACT	
未定	★ブラック ドーン	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
未定	ウルフファンク 空牙2001-SS	5,800円	エクシング	A-SHT	
未定	卒業S	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
未定	モンスターメーカー—ホーリーダガー—	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
未定	闘魂ノ なんでも鑑定団	4,800円	テレビ東京	ETC	
未定	TETRIS S	5,800円	BPS	PUZ	
未定	SS JOYPAD AI	4,680円	ビック東海	周辺	
未定	CRITICOM (ザ・クリティカルコンバット)	5,800円	ビック東海	格闘ACT	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応機
未定	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	未定	セガ	SHT	
未定	SEGA AGES/パルゴ・フリッキー・アップダウン・ヘッドオン(仮称)	未定	セガ	PUZ & ACT	
未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	格闘ACT	
未定	パチンコ倶楽部	未定	アイ・エス・シー	TAB	
未定	闘墓	未定	アスキー	TAB	
未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
未定	TFX	未定	イマジニア	SLG	
未定	イレブンス アワー	未定	ヴァージンインタラクティブ	ADV	マウス
未定	コマンド&コンカー	未定	ヴァージンインタラクティブ	SLG	
未定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	未定	SNK	格闘ACT	RAM
未定	テニス(仮称)	未定	エス・ピー・エス	SPT	
未定	センチメンタル グラフィティ	未定	NECインターチャネル	SLG	
未定	闘墓Ⅱ	未定	NECインターチャネル	ADV+SLG	18歳、マウス
未定	下級生	未定	エルフ	ADV	
未定	ドラゴンナイト	未定	エルフ	RPG	
未定	大戦略(仮称)	未定	OZクラブ	SLG	
未定	神罰 人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
未定	スレイヤーズ	未定	角川書店	S-RPG	
未定	サイバーボッツ	未定	カプコン	格闘ACT	
未定	マーブル スーパーヒーローズ	未定	カプコン	格闘ACT	
未定	ロックマンX4	未定	カプコン	ACT	
未定	LUNAR ETERNAL BLUE	未定	ゲーム アーツ	RPG	
未定	バーチャバークTHE FISH'	未定	光栄	ETC	
未定	ときめきミュージックCD1	未定	コナミ	ETC	
未定	わくわく7	未定	サンソフト	格闘ACT	
未定	ぶるもん/シェイプUPガール(仮称)	未定	J・ウィング	ETC	
未定	現代大戦略 Strikes(仮称)	未定	システムソフト	SLG	
未定	魔法学園LUNAR/	未定	スタジオ アレックス	RPG	
未定	ARENA(仮称)	未定	ソフトバンク	RPG	
未定	ULTIMATE MORTAL KOMBAT	未定	ソフトバンク	格闘ACT	
未定	シミュレーション ズー(仮称)	未定	ソフトバンク	SLG	
未定	東京SHADOW	未定	タイトー	MOV	
未定	☆D-XHIRO	未定	タカラ	格闘ACT	
未定	MVPベースボール(仮称)	未定	データイースト	SPT	
未定	Jリーグ GO GO ゴール(仮称)	未定	テクモ	SPT	マルチ
未定	東京立身出世伝(仮称)	未定	ナグザット	ADV	
未定	もってけたまご	未定	ナグザット	ACT	
未定	My Dream—オンエアーが待てなくて—	未定	日本クリエイ	SLG	
未定	USDラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
未定	SUPER301 SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
未定	テラクレス3D(仮称)	未定	日本物産	SHT	
未定	VR麻雀(仮称)	未定	日本物産	TAB	
未定	大江戸ルネッサンス	未定	バック・イン・ビデオ	SLG	
未定	天外魔境 第四の黙示録	未定	バド・ソフ	RPG	②
未定	GRANDRED	未定	バンプレスト	SLG	
未定	戦国っすんおよ	未定	バンプレスト	A-PUZ	
未定	ロボット漢戦RPG(仮称)	未定	バンプレスト	RPG	
未定	スワッグマン	未定	ビクターエンタテインメント	A-PUZ	
未定	ダンジョンマスター(仮称)	未定	ビクターエンタテインメント	RPG	
未定	TOMB RIDERS(トゥームレイダース)	未定	ビクターエンタテインメント	A-ADV	
未定	ノバストーム	未定	ビクターエンタテインメント	SHT	
未定	MARICA—真実の世界—	未定	ビクターエンタテインメント	RPG	
未定	エレベーターアクションリターンズ	未定	ピンゴ	A-SHT	
未定	GO Professional(仮称)	未定	毎日コミュニケーションズ	TAB	
未定	ゼロヨンチャンプ DooZy-J	未定	メディアリング	RAC+RPG	
未定	スタートリング・オデッセイⅠブルーエディション	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイⅡ魔電戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイⅢミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

サタマガ編集部チェック!

まずはタイトル変更などの情報から。「ファンタジーアース(仮称)」が「テラファンタジカ」と変更になり12月発売予定。待望の「エアーズアドベンチャー」も12月発売予定に変更。さて、今回紹介している(P76)ワープロのように、その用途がどんどん広がるサターンだが、それにセガなど3社が共同開発した「BASIC FOR SEGASATURN(仮

称)」が加わるぞ。これは家庭でソフトの開発を楽しめるもので、タイプは2種類。サターン単体で動く「スタンドアロンタイプ」が9,800円、パソコンと接続する「ケーブル接続タイプ」が12,800円。いずれも12月発売予定。このソフトで開発したオリジナルゲームの作品を募集する「サターン・アマチュア・ゲーム・コンテスト(仮称)」の開催も予定。最優秀作品には商品化も検討するらしい。さて噂では近日某社の超隠し玉が発表予定とも。熱いぜ!!

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。

裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボール

ペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字(1、2、3)を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。筆跡は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

1 性別 男性 1 女性 2

2 年齢

※実数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業

- | | |
|-------------|-----------|
| 01 小学生 | 09 専門・技術職 |
| 02 中学生 | 10 管理職 |
| 03 高校・高専生 | 11 自営業 |
| 04 大学・大学院生 | 12 公務員 |
| 05 短大・専門学校生 | 13 アルバイト |
| 06 予備校生 | 14 無職 |
| 07 事務職 | 15 主婦 |
| 08 営業・販売職 | 16 その他 |

4 セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。

※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は? (8冊まで)

- | |
|----------------|
| 01 ファミ通 |
| 02 ファミ通 BROS. |
| 03 GAME WALKER |
| 04 Vジャンプ |
| 05 ゲームオン! |
| 06 電撃王 |
| 07 じゅげむ |
| 08 LOGiN |
| 09 覇王マガジン |
| 10 ゲームスト |
| 11 サターンファン |

12 グレートセガサターンZ

13 サターンスーパー

14 TECH サターン通信

15 電撃セガEX

16 Hyperセガサターン

17 サターン通信

18 セガサターンマガジンのみ

6 今号の本誌の表紙についてどう思いますか。

- | |
|-----------------|
| 01 よい |
| 02 ふつう |
| 03 よくない |
| 04 その他(具体的に要望を) |

7 声優に関心がありますか。ある場合は、好きな声優の名前を2人まであげてください。

- | |
|--------------|
| 01 非常に関心がある |
| 02 少し関心がある |
| 03 あまり関心がない |
| 04 まったく関心がない |

8 表1の今号の記事で内容が面白い(よかった)ものを8つまであげてください。

9 表1の今号の記事で内容が面白い(よかった)ものを8つまであげてください。

10 表2から持っているハードをあげてください。(8つまで)

11 表2から購入予定のハードをあげてください。(8つまで)

12 表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1 今号の記事

- | |
|---------------------------------|
| 01 LAND MARK |
| 02 データステーション |
| 03 セガサターン読者レース |
| 04 特報 サクラ大戦 |
| 05 特報 電撃戦艦バーチャロン |
| 06 特報 機動戦艦ガンダム外伝Ⅰ 蒼を駆けぬける |
| 07 特報 バーチャコップ2 |
| 08 特報 エネミー・ゼロ |
| 09 特報 サムライスピリッツ 新紅郎無双剣 |
| 10 特報 ハイパーデュエル |
| 11 特報 プラストウィンド |
| 12 NEW RELEASE TITLE |
| 13 The Jewels of Oracle オラクルの宝石 |
| 14 セクシーパロディウス |
| 15 風水先生 |
| 16 シェルジョック |
| 17 M〜君を伝えて〜 |
| 18 ワールドシリーズベースボールⅡ |
| 19 きゃわんぶらあ自己中心派 |
| 20 バップブリーダー |
| 21 スープ |
| 22 エターナルメロディ |
| 23 麻雀大食Ⅱ Special |
| 24 本場西人打ち番人対戦番 THE われめ DE ポン |
| 25 西暦1999 ファラオの復活 |
| 26 Readers' STATION |
| 27 セガプレス |
| 28 大余談 |
| 29 ウーブが羽田にやってきた |
| 30 Hello!! CAPCOM |
| 31 SNK WORLD |
| 32 パッションラングリッサー |
| 33 泡盛サラのバーチャクラッシュ |
| 34 サターンソフト攻略 Data Serch |
| 35 ライセンス・スペース |
| 36 セガサターンソフトデータバンク |

- | |
|----------------------------------|
| 37 RPG特集/クリエイターインタビュー |
| 38 RPG特集/LUNAR SILVER STAR STORY |
| 39 RPG特集/リグロード サーガ2 |
| 40 RPG特集/シャニング・ザ・ホーリアーク |
| 41 RPG特集/ラングリッサーⅡ |
| 42 RPG特集/天外魔境 第四の黙示録 |
| 43 RPG特集/ファンキーファンタジー |
| 44 RPG特集/伝説のオウガバトル |
| 45 RPG特集/タクティクスオウガ |
| 46 RPG特集/グランディア |
| 47 RPG特集/パロディ |
| 48 ストリートファイターZERO2 |
| 49 ファイティングバイバース |
| 50 セガラリーチャンピオンシップ・プラス |
| 51 リアルバウト機獣伝説 |
| 52 テラ・ゲームウェア |
| 53 レッドカンパニー西の市通りⅡ |
| 54 Just Meet エル・フ |
| 55 AM3 RushⅡ |
| 56 AM1 研だいなまいと |
| 57 AM2 研Express Neo |
| 58 セガサターンソフトレビュー |
| 59 次世代競技リーグ |
| 60 クリエイターズバンク |
| 61 付録/ラングリッサーⅡ ポスター |

アンケート回答欄の記入例

(例1)回答が5の場合 (例2)回答が08の場合 (例3)回答が15の場合 (例4)回答が1の場合

よい例 **5** **08** **15** **1**

悪い例 **5** **8** **15** **7**

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

01 **07** **15**

表2 ハードリスト

- | | |
|----------------------|-----------------------|
| 01 セガサターン、Vサターン | 12 ゲームギア |
| 02 ハイサターン | 13 NINTENDO64 |
| 03 メガドライブ(ワンダーメガを含む) | 14 パソコン |
| 04 スーパー32X | 15 ムービーカード(ビデオCDデコーダ) |
| 05 プレイステーション | 16 フォトCDオペレーター |
| 06 3DO(REAL、TRY) | 17 電子ブックオペレーター |
| 07 M2(3DO64bit機) | 18 セガマルチコントローラー |
| 08 PC-FX | 19 レーシングコントローラー |
| 09 スーパーファミコン | 20 バーチャガン |
| 10 PCエンジンシリーズ | 21 アナログミッションスティック |
| 11 NEO・GEO(CDを含む) | 22 ワイヤレスパッド |
| | 23 新型バーチャスティック |
| | 24 バーチャスティックプロ |
| | 25 セガサターンモデムセット |

表3 ソフトリスト

- | | |
|-----------------------------------|---|
| 001 AQUAZONEオプションディスク | 070 戦国ブレード |
| 002 actua GOLF | 071 センチメンタル グラフティ |
| 003 アドヴァンストVG | 072 ゼロヨンチャンプ DooZy-J |
| 004 アポなし ぎやるす お・り・ん・ぼ・す♡ | 073 卒業S |
| 005 ウルトラマン 光の巨人伝説 | 074 ソニック・ザ・ファイターズ(仮称) |
| 006 ウルフファンク 空牙2001-SS | 075 太陽立志伝Ⅱ |
| 007 エアースアドベンチャー | 076 タクティクス オウガ |
| 008 永世名人Ⅱ | 077 探偵神宮寺三郎〜未完のルポー |
| 009 NFLクォーターバッククラブ97 | 078 ダービースタリオン(仮称) |
| 010 NHL パワープレイ'96 | 079 大運動会 |
| 011 エネミー・ゼロ | 080 だいな♡あいらん |
| 012 M〜君を伝えて〜 | 081 超時空勇者マクロス〜蒼おぼえていますか〜(仮称) |
| 013 エレベーターアクションリターンズ | 082 テラ ファンタスティカ |
| 014 オーバードライブGTR | 083 天外魔境 第四の黙示録 |
| 015 大江戸ルネッサンス | 084 DDO |
| 016 怪盗セイント・テール | 085 テイナUSA Circuit Edition |
| 017 カオスシード | 086 デザエモン |
| 018 下級生 | 087 デジタルピンボール ネクロノミコン(仮称) |
| 019 機動戦艦ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者 | 088 OX日本特急旅行ゲーム |
| 020 きゃんきやんパニーブルミエール2 | 089 伝説のオウガバトル |
| 021 きゃんきやん | 090 電撃戦艦バーチャロン |
| 022 きゃんきやん自己中心派 TOKYOMAHJONGLAND | 091 東京SHADOW |
| 023 Guilty Gear | 092 ときめきミュージックCD1 |
| 024 龍河英雄伝説 | 093 TRY RUSH DEPPY |
| 025 龍河英雄伝説ユナ REMIX | 094 同級生2 |
| 026 龍河英雄伝説ユナ3 ライトニング・エンジェル | 095 HTS.Tドラゴンズヘヴン |
| 027 クオヴァティス2〜悪魔軍団オヴァン・レイ | 096 ドラゴンナイト |
| 028 クレイジーワン | 097 NIGHTTRUTH"Maria" |
| 029 クロック/仮称 | 098 忍者じゃじゃ丸くん 鬼新忍法帖 |
| 030 グランディア | 099 ハイパーデュエル |
| 031 GRANDRED | 100 はいばあセキュリティーズS |
| 032 ゲーム天国 | 101 バーチャコップ2 |
| 033 龍騎 | 102 バーチャル競艇 |
| 034 ケケケの鬼太郎(仮称) | 103 BATSUGUN |
| 035 龍代大戦 Strikes | 104 バトルバ |
| 036 コットン2 | 105 BAROQUE |
| 037 サイバーボッツ | 106 ぱにっくちゃん |
| 038 サムライスピリッツ 新紅郎無双剣 | 107 ビクトリーゴール ワールドワイドエディション |
| 039 SANKYO FEVER 実機シミュレーション | 108 少女戦士セーラームーンSuperS |
| 040 サンダーフォースゴルドバック | 109 ファイアーブレスリング6 MENSCHAMBLE |
| 041 サ・キング・オブ・ファイターズ'96 | 110 FARADON-THE LORD OF DRAGON CASTLE- |
| 042 シェルジョック | 111 ファンキー・ファンタジー |
| 043 シャイニング・ザ・ホーリアーク | 112 プラストウィンド |
| 044 上海 Great Moments | 113 ブランドファクトリー |
| 045 シルエットミラージュ | 114 ブリクラ大作戦 |
| 046 真闘烈無双 龍山 | 115 BASIC FOR SEGA SATURN |
| 047 真闘烈無双 龍山 武士道烈伝 | 116 ボディー バイオニクス〜真闘烈の宇宙 人体〜 |
| 048 ジリーグエキサイトステージ(仮称) | 117 マーヴル スーパーヒーローズ |
| 049 真闘烈無双 龍山 forever with me | 118 MAKING OF NIGHTTRUTH2 VOICE SELECTION |
| 050 真闘烈無双 龍山2 | 119 マジックカーベット |
| 051 Jewels of Oracle オラクルの宝石 | 120 マスターオブモンスターズ ネオ・ジェネレーションズ |
| 052 人魚人ハカイダー ラストジャグメント(仮称) | 121 魔法学園 LUNAR/ |
| 053 心霊探偵 本郷丸 | 122 マリオ武者野の超特異 |
| 054 スーパーバズルファイターⅡ X | 123 未踏峰への挑戦 ヒマラヤ編 |
| 055 スーパーパンコレクション | 124 ミニ四駆(仮称) |
| 056 水戸伝・天命の闘い | 125 メタルスラッグ |
| 057 スチームハーツ | 126 メックウォーリア2 |
| 058 ステークス ウィナー | 127 メルティランサー |
| 059 STREET RACER DELUXE | 128 モンスターメーカー〜ホーリーダガー〜 |
| 060 スペースインベーダー(仮称) | 129 ラングリッサーⅡ |
| 061 3Dベースボール〜セ・メジャー | 130 リアルサウンド(仮称) |
| 062 スレイヤーズ | 131 リグロード サーガ2 |
| 063 スープ | 132 LUNAR SILVER STAR STORY |
| 064 西暦1999 ファラオの復活 | 133 ROOMMATE〜井上涼子〜 |
| 065 世界の偉人から [[1]]スライム〜アルプス登山鉄道の旅〜 | 134 LUNAR ETERNAL BLUE |
| 066 SEGA AGES/ファンタジーゾーン | 135 LULU |
| 067 SEGA AGES/バーチャファイター2 | 136 RENZA 恋編 |
| 068 SEGA AGES/真闘烈無双とアール | 137 ロードランナー エクストラ |
| 069 セクシーパロディウス | 138 ロックマンX4 |
| | 139 ロックマン8 メタルヒーローズ |
| | 140 ワールドシリーズベースボールⅡ |
| | 141 わくわく7 |



Disc World

イギリス生まれの 洒落たファンタジー

都市を騒がせる凶暴なドラゴン
を退治せよ……と聞かされると、
ありきたりなファンタジーものを
連想してしまうのが現代ゲーマー
の常。だがしばし待たれよ。この
作品はそんなレベルの低い代物じ
ゃない。落ちこぼれの魔法使い
でおよそ主人公につかわしくな

いリンスウインド、それを取り巻
くユーモラスな世界、なんだか不
真面目だけど憎めないサブキャ
クター等々……。とまあ、型にはま
ったファンタジーをあざわらう小
粋さともいうのか。海外作品な
らではの奔放さがプラス方向に働
いた注目作と言っておこう。

死神がつけ狙ったおぼれに運くには？



大蛇の学長からドラゴン退治を頼まれるが……

完成度

50%

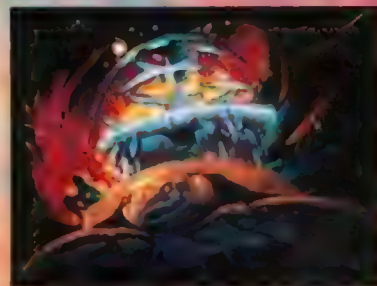
メーカーから一言

この「ディスクワールド」は、はっきり言
ってとても難しいゲームです。1つの問題が
解けても、それがまた次の問題を引き起こす
のです。じっくりやれば大丈夫!? 最近、悩
みか少ない方にオススメ! 悩みすぎて学校
や会社を休まないように! (肝炎のオデコ)

●メディアエンターテインメント/HAMLET●12月13日発売●5,800円
●アドベンチャー●1人プレイのみ●全年齢推奨

ディスクワールドの珍妙な世界観

この作品は、イギリスの人気小
説家テリー・ブラチエットが書い
た「ディスクワールド」シリー
ズをもとに作られたアドベンチャー
ゲーム。基本設定はいわゆるファ
ンタジーと言えるが、その世界観
がちょっと珍妙だ。リンスウイン
ドたちが住んでいるのは広大な円
状の大地なのだが、なんとそれを
4頭の象が下から支えているのだ。
おまけに、それらを全部ひっくり
めて甲羅に載せているのがア=テ
ューンという巨大な亀という始末。
これが宇宙空間を漂っているとい
うのだからいやはや……。



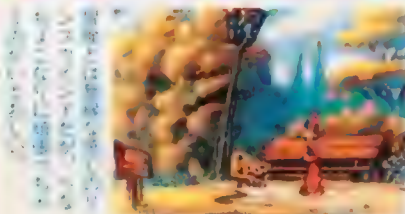
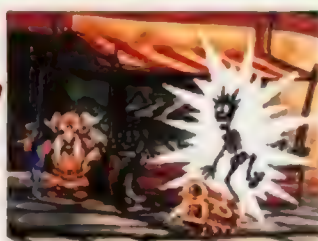
大蛇の学長からドラゴン退治を頼まれるが……

彼らが物語の中心(?)キャラクター

沢山の脇役はおいといて、とりあえず主要人
物を紹介。あ、よく見りゃ人間は1人だけか。

リンスウインド

見えざる大学(魔法学校)の落ちこぼれ魔
法使い。なぜか身長にドブを溜め込んで
れてしまう。ちなみに吹き飛ばされた時
とほけた愛憎が意外と……



荷物



ドラゴン

ラ=ス=ク=エ=イ=ン=グ=の=王=は=、
地上の生物と混ざって……
る時期を境に出現。謎めいた存在だ



死神



リ=ス=ク=エ=イ=ン=グ=の=王=は=、
地上の生物と混ざって……
る時期を境に出現。謎めいた存在だ

戦国ブレード

SENGOKU ACE EPISODE II TM

序盤ステージを紹介だ!!

オリエンタル風味の横スクロールシューティング「戦国ブレード」。今回は、序盤の4つの面を紹介していくぞ。ちなみにこのゲームには、全部で10のステージが用意されている。今回紹介する4つの面の内3面が、前半のステージとしてランダムに出現するのだ。また、終盤のステージにはコースの選択も用意されているぞ。



完成度
100%

メーカーから一言

ゲーム内容は、もちろん業務用の完全移植。サターン版のオリジナルデモを加えて、業務用を超える完成度を実現しました。さらに今回は「戦国版」なる、おまけディスクが付属します。内容は彩京のサービス精神大爆発状態です。
(彩京 広報/山田)

●アトラス/彩京 ●11月発売予定 ●6,800円 ●シューティング
●2人同時プレイ可能

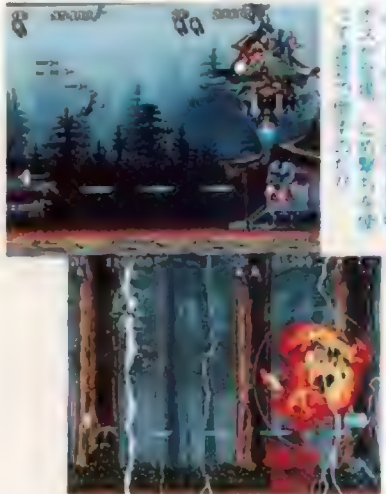
オリジナルモードは



アニメする!

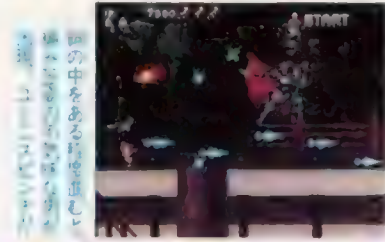
森林ステージ

うっそうと木々が生い茂る森の中を抜けていくステージ。地面を駆けてくる忍者に注意しよう。



祠ステージ

山中に口を開けた祠へと飛び込んでいく。当然、祠の中には数多くの敵が待ち受けているのだ



谷ステージ

水が流れる溪谷から始まって、湖の湖底にまで進んでいく。非常に美しい景観のステージだ。



雲海ステージ

森の上空からスタートし、上空へと昇っていく。雲を突き抜けた先には巨大な空中戦艦が待ち受ける!!





RAY RUSH DEBBY

完成度

80%

メーカーから一言

皆様、秋の夜長をいかがお過ごしでしょうか？ なんか、毎年この時期はバタバタする松茸も食えず、秋刀魚も食えず、梨食う前にみかんの季節になりそう……。というわけで？ ミニゲームの3Dスロットが熱いデッピー、よろしくです。(営業部 ひでりん)

●日本クリエイト●11月22日発売●5,800円●アクション
●1人プレイのみ

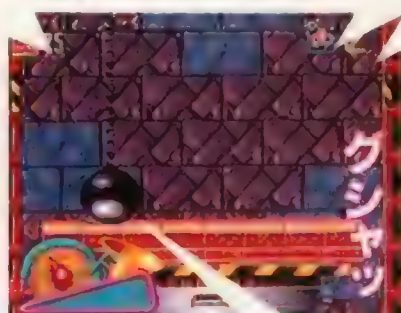
スタートからつまずいたデッピーに勝機はあるのか？

ニューヨークをスタート地点にロサンゼルスを目指す、車達の熱いレースがいよいよスタート！しかし、そのスタートの号砲とともにつまずいてしまい、大きく出遅れてしまった主人公デッピー。さらには、追い打ちをかけるよう

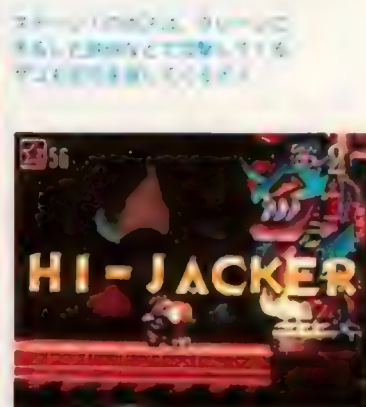
に、ステージの最後には強力なボスキャラがデッピーの行く手を阻む。ジャンプやターボといったテクニックを駆使して、目の前の障害をうまくかわしていこう！ゴールの向こうに待っている夢を、その手でつかめデッピー!!



オイルを塗ると滑りやすくなるが、油が乾くと滑りがなくなるので注意しよう。



ジャンプすると障害物を飛び越えられるが、ジャンプするとスピードが遅くなるので注意しよう。



ボーナスステージにワープ

ステージ中のある所に、大きな星型の扉がある。この先にはボーナスステージが待っている！



取っ払われた壁をすべて取れば、ボーナスステージにワープできる。ハーフエクト目指してがんばろう。

レースは長い!! さらに難関は続く



ステージ1では市街地を走ってきたデッピーだが、これから先のコースには地形による障害が待っている。その分、難関も多いぞ。



リアルタイムSLGの新境地を開く

皇龍三國演義

完成度

80%

メーカーから一言

ただ今、城壁を自由に改築できる機能を有効(?)に利用して、変な形の城壁を作る「城壁芸術」が社内で流行中。モニター上にはまん丸の城、星型の城、「大」の形をした城などがズラリ並んでいるのだ。おめーら、まじめにデバッグしろ!
(うめのすけ)

●エクシング●11月発売予定●5,800円

●リアルタイムシミュレーション●全年齢推奨

緊張感を生み出す全リアルタイム制SLG!!

「皇龍三國演義」は全コマンドリアルタイムシステムを採用。戦闘はもちろんのこと内政、人材登用、外交などすべてが他国と競争になる。戦争を仕掛けようと思ったらほんの30秒の差で、反対に攻め込まれるなんてこともありえる。一瞬の判断ミスが自国を滅ぼすこと

になりかねないのだ。これが従来のターン制SLGにはない緊張感を生み出し、新たなゲーム性を作り出している。また、武将や軍団の成長システムや、武将の不満を聞く直訴システムなど、オリジナル要素が満載。今までにない、まったく新しいSLGとして期待!!

ゲームの進め方

プレイヤーは三国志演義に登場する君主の中から1人を選び、中国大陸統一を目指す。シナリオは全部で5つ。どのシナリオでも基本的に富国強兵を目指してプレイを進めよう。始めてすぐに戦争を楽しみたい人は君主に曹操を選択しよう。

①ゲームの設定

シナリオ選択
難易度選択
君主選択



②領土拡大準備

内政
人材登用
軍事訓練
etc...



③戦争

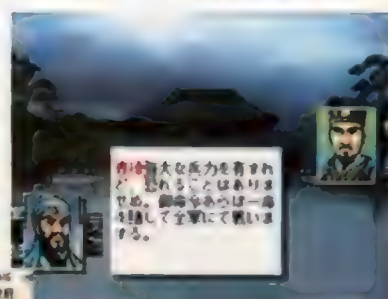
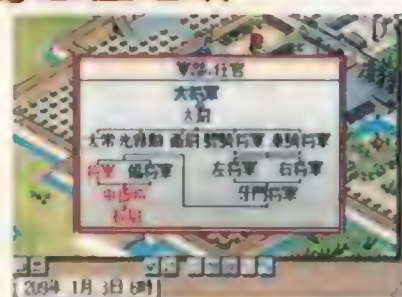
めざせ
大陸の統一

戦争

戦闘はリアルタイム制で、プレイヤーは自軍の移動や攻撃をリアルタイムで操作できる。また、武将の成長システムや、武将の不満を聞く直訴システムなど、オリジナル要素が満載。今までにない、まったく新しいSLGとして期待!!

他国

他国との関係はリアルタイムで変化する。また、他国との競争はリアルタイムで行われる。プレイヤーは自軍の成長と他国の成長をリアルタイムで監視できる。また、他国との競争はリアルタイムで行われる。プレイヤーは自軍の成長と他国の成長をリアルタイムで監視できる。



外交

外交はリアルタイムで行われる。プレイヤーは自軍の成長と他国の成長をリアルタイムで監視できる。また、他国との競争はリアルタイムで行われる。プレイヤーは自軍の成長と他国の成長をリアルタイムで監視できる。

豊富なイベントムービー!

ゲーム中に起こるイベントはアニメーションムービーで表示される。これはいろいろな場面で三国志の世界を盛り上げてくれる。こうしたビジュアルも本作品の見逃せないところだ。





サターン

今秋話題の
RPGが大集合!!

RPG! '96

秋から年末にかけて、サターンのラインナップが目立った動きといえば、RPG！
期待のタイトルの多くが満を持して発売される。秋の夜長にRPGをじっくり楽しめ！

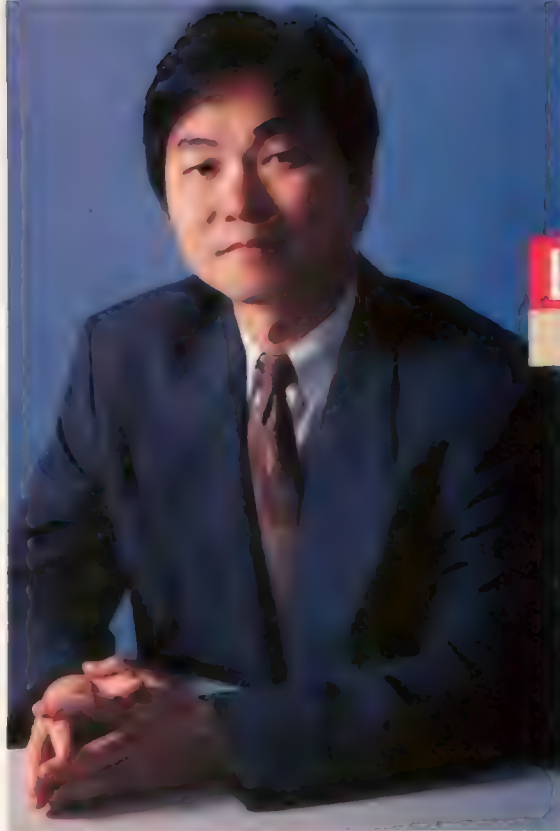
- P140LUNAR SILVER STAR STORY
- P148リグロードサーガ2
- P154シャイニング・ザ・ホーリアーク
- P159ラングリッサーⅢ
- P164ファンキーファンタジー
- P168伝説のオウガバトル
- P170タクティクス オウガ
- P173グランディア
- P174バロック
- P175エアーズアドベンチャー
- P176サイバードール
- P177真・女神転生デビルサマナー他

この秋、サターンのRPGタイトルがにわかに盛り上がりを見せてきつつある。これまで良質のRPGが少なかったとされてきたサターンに秋以降、続々と注目作が登場予定だ。

そこで今回は、今秋以降発売予定作品を中心にRPGタイトルに焦点を当ててみよう。シナリオやキャラクターを重視してアニメーションに際立ったクオリティを見せつけるもの、戦いの楽しさやシミュレ

また来春以降発売予定の期待のRPGの制作状況や、これまで発売されたサターンのRPGタイトルのリストも収録してみた。

これを機に、秋の夜長にじっくり楽しめるRPG作品に思いをはせてみてはいかがかな？



RPGを得意とするGDNETに期待して欲しい LUNAR SILVER STAR STORY制作 ゲーム アーツ代表

宮路 洋一

「'96年のRPGとは?」というご質問には、「ルナ シルバースターストーリー」をこの秋、お届けできることで回答したいと思います。ユーザーの皆さんは、まさにこのようなRPGを望んでいたのではないのでしょうか。戦闘、シナリオ、映像、演出のすべてにおいて完璧を目指しました。王道をいく素晴らしいRPGの作品だと

みやじよういち

(株)ゲーム アーツ代表取締役。LUNARシリーズをはじめ数々の作品の総指揮をとる最前線のクリエイター。また、先日発足したクリエイター 集結、GDネットの代表も務め、日本のゲーム界に関するクリエイティブ環境やビジネス環境に対してもこれまでにないビジョンを提唱している。

自負しています。

そして、これからのサターンのRPGですが、私達が発足させたGDNETのメンバーはまさにその制作を得意としています。スティングの「バロック」、ネバーランドカンパニーの「スチームパイレーツ」、アレックスの「魔法学園ルナ」、オニオンエッグ「スレイヤーズ」など、良質のRPGを、GDNETから発表していけるでしょう。ゲーム アーツも、究極の次世代RPG「グランディア」を制作しており、一方で王道のRPGとして「ルナ」シリーズを展開していきます。

1996年のRPGは……

トップクリエイターが語る「サターンRPG」の行方

8ビットゲーム機の容量1Mに満たないRPGソフトが日本中を熱狂させてからまもなく10年。当時では考えられないマシンスペックとCD-ROM、そして多くのノウハウを得た開発者達によってRPGはどう変わるのか。1996年、サターンにRPGを提供してくれるトップクリエイター達にそのポイントを聞く!

リグロードサーガ2 制作

セガ・エンタープライゼス ディレクター

マイクロキャビン ディレクター

小野 健一

中津 康彦



おのけんいち

セガのリグロード サーガ2開発ディレクター。多忙な毎日ながらも、三重県の開発チームとの密な打ち合わせは欠かせない。現在のゲームに対する深い洞察と問題意識を持ち、新しいものの作りに情熱を傾ける。代表作には「リグロード サーガ」、「ソニックCD」などがある。

現在のRPGに、例えばゲームの中でお金を稼いでうれしいという感覚がありますよね。ただ、これはどのゲームでも大差ないわけで、何か違う形がほしい。いくら既存のRPGを再構築して魅力的であったとしても、いまひとつ差が出てこない気がします。そこでポイントになるのが通信やネットワークだと思うんです。ネット上に参加した人が共有できる場を提供する。そこでの経験は人それぞれなんです、接点がある話題について語り合う楽しみがありますよね。既存のゲーム世界のような空間を用意しなくても、ネット上で誰かわからないやつと戦って自分の経験値を上げていくとか。基本的にRPGっていうのはごっこ遊びなわけで、キャラクターがいる必要すらないかもしれない。一方では、現実世界と触れ合っている部分がないとだめだとも思います。

ながつやすひこ

「リグロード サーガ2」ではゲームデザインとプログラムを担当しつつ、セガの小野氏とともに作品全体のディレクションをとる。8ビットパソコンが現役だった頃から幅広く活躍、氏の過去の代表作に「フレイ」、「幻影都市」、「リグロード サーガ」(すべてゲームデザイン&プログラム)がある。34歳。

今、RPGは手軽なものを求める方向と、ゲーム性を追求する方向とに二分化していると思うんです。うちはパソコンの頃から演出として3Dというものにこだわって来まして、リグロードでは、ゲーム性とのバランスを取りながら立体地形などをうまく盛り込んでいくことに取り組んできました。シミュレーションRPGは敷居は高いですが確かに面白さがあるんですよ。リグロードでは皆さんに「戦術の面白さ」を味わってほしいです。私は今



後も「空間」という部分にこだわりたいですね。また、現状は絵に食われている容量を、システムなどに使えばもっと面白いものは作れると思います。もっとも、現時点では「自由度の高いもの」としか言えませんが。

CDだからこそできるRPGを目指したい

ラングリッサーⅢ 制作 メサイヤ プロデューサー

高田慎二郎

自分はこれまでRPGをそんなに数多く作ったわけではないので、S・RPGということに限った話をさせていただくとですね、「ラングリッサーⅢ」はまだ「CDだからこそできる」というゲームではなかったと自分自身では反省しているんです。今までのシリーズの延長線上で、グラフィックがキレイになったりとか、キャラがセ

たかだしんじろう

MDから生まれたラングリッサーシリーズの全作品に関わってきた。学生時代のテーブルトークと、現在も続けている中世に関する文獻漁りから得た知識が、氏のゲーム企画に役立っているとか。仕事時間外はスキー、カラオケ、バイクなど、ゲームとは離れた趣味にいそしんでいる。好きなものは酒、嫌いなものは納豆。

リフをしゃべったりしているというレベルから脱しきっていないなど。システム等を変えたりして、従来のモノにとらわれないモノにしようと頑張ったんですが。これからはもっとそういう方向で考えを進めていって、今までにない新しい面白さを持ったS・RPGを作っていくように精進していきたいと思っています。また、他のRPGを作っていらっしゃる巨匠の方々が斬新なRPGの面白さをどんどん突っ込んで作っていったさるでしょう。合わせてハードの進化も手伝って、新しい要素をミックスさせた画期的なソフトが出てくると思います

システムの良さを活かした作品を作りたい

シャイニング・サ・ホーリアーク制作

ソニック代表

高橋宏之

次世代のRPGというと3Dポリゴンといった先入観ってありますよね。確かに僕は今3DRPGを作っていますが、2DのRPGならではのワールドの広がりもあるんです。今回の「ホーリアーク」の場合は、3Dだからすごいというのではなくシステムの必然性からなのです。ゲームは技術を誇るのではなく内容や面白さです。ただ今、3DのRPGを作る場合、2Dと比較するとどうしても技術的な問題で限定された世界

になりがちです。だから、今後も2DのRPGがもつ世界の広がりを生かした作品もどんどん出てきてほしい。ユーザーの選択できるような2極分化で進化していったほうがいいですね。だから3Dであるといった見かけだけでなく、何かを表現したくて作っているということを感じられる作品を応援してあげてほしいなと思います。

たかはしひろゆき

株ソニック代表。今回の「ホーリアーク」の総監督。ソニックを設立後、メガドライブにて「シャイニング・サ・ダクネス」、「シャイニング・フォース」シリーズ、サターンの「シャイニング・ウイズダム」を手がけ、セガ陣営のRPGの一翼を担う。常に斬新な新システム提示し業界をリードし続けるクリエイター。



ゲームへの基本的な姿勢はずっと変わらない

天外魔境 第四の黙示録 制作

レッドカンパニー 代表

広井王子

ゲームはゲームです。その基本的なところはね、マシンスペックが変わっても大きく変わらないと思います。ただ、イベントをハデにできたり、世界観を作る上でグラフィックを美しく創造することができるので、一般的なユーザーへゲームが広がってゆくだろうと思います。SFXのすごいサービス満点のハリウッド映画みたい

ひろいおうじ

CD-ROMゲームの新たな分野を確立した「天外魔境」シリーズの、監督、制作総指揮を長年にわたり務めてきた。ゲーム制作以外にも、テレビアニメ原作、小説、マンガ原作など、ストーリーメーカー、キャラクタークリエイターとして多岐にわたり活躍。最近ではラジオDJもこなす42歳。

なゲームじゃなくて、今度はすごくシンプルなフランス映画のようなRPGを作りたいな(笑)。今度の「第四の黙示録」は、シナリオに十分な時間をかけました。本当にシナリオメインのRPGなんです。でもグラフィックもたっぷりとハリウッド的に作られていますよ(笑)。そう、だ、「第四の黙示録」の敵キャラはものすごく個性的。もうシビれるって感じですから、たぶん新しいRPGの敵を作ったなと思ってます。





サターンで
RPG! 96
Special Feature

いよいよ発売が間近に迫ってきた「LUNAR AR」。これまでのゲームと一線を画すアニメーションと感動のシナリオが凄い!

LUNAR

SILVER STAR STORY

- 角川書店
- 10月25日発売
- 6,800円
- RPG

正統派RPGの決定版、ここに登場!!

4年ほど前にメガCDで発売され、その後続編や外伝も出されるほど絶大なる人気を得たRPGがあった。それがこのサターン版「LUNAR～SILVER STAR STORY～」の前身であるメガCD版「LUNAR～THE SILVER STAR～」だ。当時は機種にかかわらずRPGが発売できなかったのだが、このゲームはシナリオの奥深さとキャラの魅力が他作品よりはるかに際立っていた。それもそのはず、シナリオは映画版「サイレントメビウス」の重馬敬氏、キャラデザイン&演出は「不思議の海のナディア」や「ジャイアントロボ」

などを手掛ける窪岡俊之氏という見事な顔ぶれ。しかし機種がメガCDに限定されていたために、プレイしたくてもできない、という声も多かった。そこで今回サターンで再登場とあいなったのだ! だからといってそのまま移植したわけでは決してない。シナリオを全面改訂、ビジュアルシーンもサターン用にすべて描き下ろされた。もはや移植を超えた新作RPG。そんなサターン版「LUNAR」もいよいよ発売間近。そこで今回は前半部分をじっくり見ていこう。

オープニング
も華やか

ルーナ



「サターン版は、ルーナとアレスの出会いから始まる。ルーナは、アレスの母を捜している。アレスは、ルーナを捜している。二人の出会いが、物語の始まりだ。」



アレス

「アレスは、ルーナと出会った。ルーナは、アレスの母を捜している。アレスは、ルーナを捜している。二人の出会いが、物語の始まりだ。」

さやのバツ



仲間との
出会い



サターン版



山は、アレスの母を捜している。アレスは、ルーナを捜している。二人の出会いが、物語の始まりだ。」



戦い



POINT **ブルグ村**

山合いの静かな村ブルグ。片田舎のこの村にも冒険に憧れる少年がいた。そして旅立ちの日が突然にやってきた。

豊かな自然に囲まれたブルグ村。ようやく遅い春を迎えた村では今「女神の祭り」の準備に大忙しだ。少年アレスも他にもれず、毎日幼なじみのルーナと祭で奉納する歌の稽古に励んでいる。しかし、アレスはいつも頭の中で別の夢を思い描いていた。「いつかドラゴンマスター・ダインのようになれば……」。アレスはまだ見ぬ街に心をはせ、冒険へ出ることを夢見ていたのだ。しかしその夢への第一歩は、そんな

日常の中に突然舞い込んできたのだ……。

旅立ちの地となるブルグ村。ここはダインの塚、ブルグの泉、村本体の3つで構成されている。序盤から大判振る舞いに3つものビジュアルシーンを見せてくれる。村人と話すたびに村長の息子ラムスのていたらくぶりを聞かされるが、まず操作に慣れるためにもここでいろいろ試してみよう。村の中央にある女神の像でCボタンを押すとHP/MPが回復されるぞ。



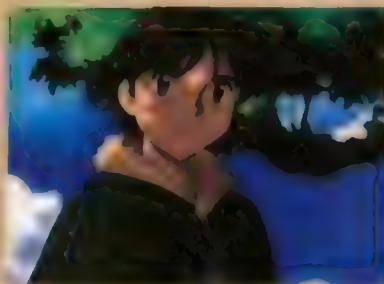
この村の中心はダインの塚とブルグの泉だ。

ダインの塚

物語は、このダインの塚のシーンから始まる。アレスはダインに憧れ、彼を奉つてあるこの塚に日参していた。そこへ、ナルがやってきてビジュアルシーンへと突入する。この塚はブルグ村の北にある見晴らしのよい場所に立っている。だが、ダインは冒険中に死亡したとされているので、塚の下にダインの亡骸があるわけではないようだ。



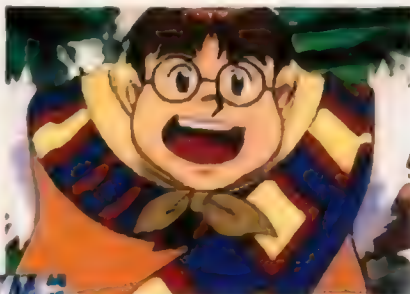
彼を捜しにきたナルすらもあきれるほどに、アレスはこの塚によく来ている。他の人とはどうあれ、ダインに憧れるアレスにとっては至極当然なのだろう。



冒険のキッカケはこの一言

「白竜の洞窟へダイヤを探しに行かないか？」——ダインの塚から村へ戻ろうとしたアレスの前に村長の息子ラムスがやってきてこう持ちかけた。聞けば雪解けのゆるみか、今までとざされていた洞窟の入口が開いたというのだ。そういえば、いましがた雪

崩のような音もしてたっけ……。さて、持ちかけられたアレスとしては、行ってみたいのはヤマヤマだが内心ルーナが、と思っていたのだが、ラムスに強引に押し切られてしまった。さあて、ルーナになんて言おうか(15歳にしてすでに尻に敷かれている)……。

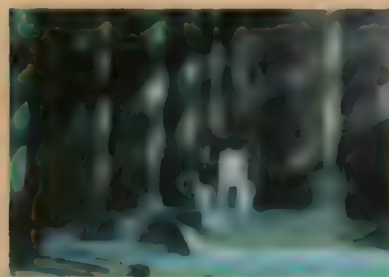


画面からはみ出さんばかりに元気なラムス。楽しんで儲けるがモットーだが、働き者の多いこの村では怠け者と評されている。

おそろおそろルーナに洞窟行きの話をすると案の上「私も行くわ」と言われてしまった。彼女にとっては手のかかる弟ってわけね。

ブルグの泉

村の北東に位置するブルグの泉。樹齢何百年という木々を抜けルーナの待つ泉へと急ぐアレス。どうやら彼女はもう1人で練習を始めているらしい……。ソフトフォーカスがうまく生かされた非常に美しいビジュアルシーンだ。



白龍の洞窟へ

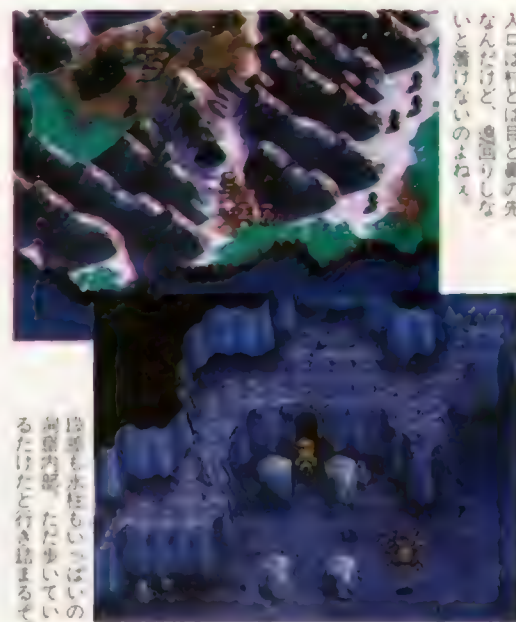
いよいよここから本格的な冒険が始まる。一番最初のダンジョンとはいえけっこう広い。心してかろう。

両親の許可も下り、おまけに父親から小型のナイフなどの武器を譲り受けたアレス達。意外にも父は昔冒険者だったのかもしれない、この時初めてアレスは思ったようだ。そして準備が整い、アレス達は一路白竜の洞窟へと向かった。目的の洞窟はブルグ村のすぐ南東にあるのだが、険しい山脈がじゃまをしているため、一度北東へと向かい山脈の途切れた場所から南下しなければならない。ま、このゲームではフィールド移動中には敵と遭遇しないのでよしとしよう。さて、洞窟に入ったとたんに難題勃発！行く手を氷の塊はふさいでいるのだ。しかし、ここで父から持たされた炎の指輪が思わぬ効力を発揮、氷の塊を見事砕いてしまったのだ！ひょっとして父はこのことを知っていたのか？

うーん、父の謎は深まるばかりだ。洞窟内は最初のダンジョンにしてはけっこう広い。しかし、登場してくる敵は、相手によっては戦わずにすり抜けられるので、レベルアップとHP/MP残量の兼ね合いを考えて進みたい。



入口でどっしり居座っている氷の塊。しかし炎の指輪をかざすと……



洞窟も氷柱もいっばいの洞窟内景。ただ歩いていくだけで驚きと感動が……

入口は暗く、目と鼻の先なんだけど、道がわりと広いと驚かないのよねえ

白龍との対面

広いダンジョンをあちこちさまよい歩き、戦闘を重ね、文字どおりボロボロになりながらも辿り着いた白竜の間。そしてそこには伝説の生き物である白竜が静かに横たわっていたが、侵入者に気付き大きな身体をくゆらせ起き上がった！しかし、度胸がずわっているのか、怖いもの知らず状態のアレス達もひるまない。さっそく目的であるダイヤをくれと持ちかけた一行に「洞窟内にある竜の指輪を取

ってきたらあげよう」と白竜は答えてくれた。そのうえ一行のHP/MPも回復してくれるとは、なんて親切な白竜さん！



白竜と対面した。でもこの洞窟、てめえがほとんどいないことでも有名なんだから……



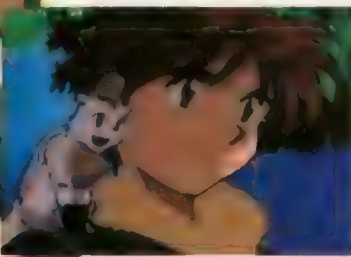
デカイ！



パーティキャラNo.1

アレス

ブルグ村出身の緑の瞳を持つ少年。ドラゴンマスター・ダインに憧れ、いつしか冒険に憧れるようになった。ちょっと優柔不断さみだが、素直な少年。でもだんまりはダメよ



（アレスは、と成長して……）

パーティキャラNo.2

ルーナ

孤児だった彼女をアレスの両親が引き取って育ててきた。ちょっとお姉さんぶるのが玉にキズだが、美しい。優しく村のアイドルだ。得意の歌でHPの回復もしてくれるのだ。

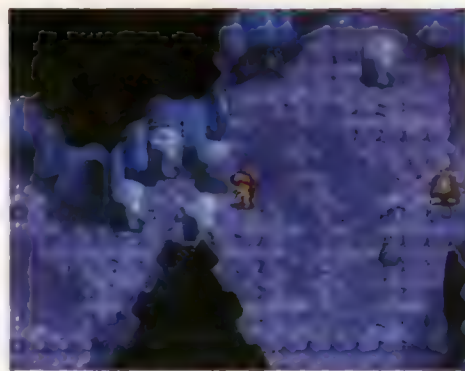


（優しく微笑むこの温かな表情は、まるで母に感じて……）

竜の指輪を 手に入れる には

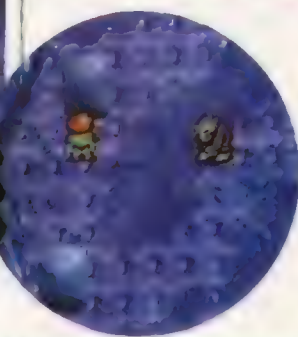
「ダイヤが欲しいのなら竜の指輪を取っておいで」と言われ、再びダンジョン内に戻った一行。しばらく歩いていると、氷柱の向こう

に出入口や宝箱があることに気づくはず。ということは、この氷柱を壊さなければ指輪どころか先にも進めないのだ。確か白竜は「頭と身体を使って」と言っていたな。そこで、敵キャラのサスカッチ君に活躍していただきましょう。このサスカッチ。目的物までは一直線で突進してくるおバカ野郎。こいつがぶつくと氷柱は見事に壊れてくれるのだ。らっき〜／



氷柱に阻まれた場所もサスカッチの得意技で破壊すればOK。万が一敵陣で倒れちゃったなら、一度出入口を通れば復活してるぞ。

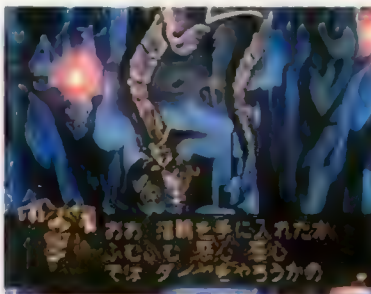
コイツを使う



バカ野郎なサスカッチ。でも今後はその車輪が役に立つ。

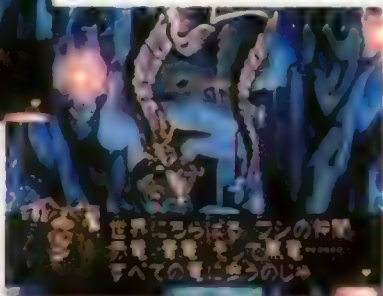
ようやくダイヤが 手に入る

敵キャラを利用していくつも氷柱をぶっ壊し、ようやく手に入れた竜の指輪。再び白竜に会いに行くと、彼は約束通り大きなダイヤをアレス達にくれた。そのダイヤの正体がなんであれ偽物じゃないので喜んで受け取ろうね。帰り際、アレスに自分の仲間である竜族に会えと語る白竜。アレスにはドラゴンマスターの資質でもあるというのだろうか。



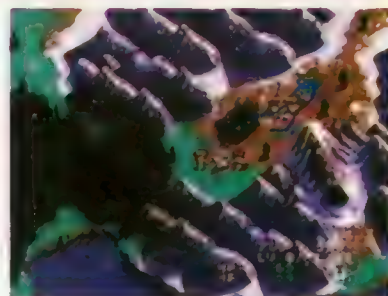
困難に挫けず竜の指輪を取ってきたアレスに約束通りダイヤをくれた。しかし、着ていることが本当なら、さぞいっばいあるだろうな。

アレスが気に入ったのか、自分の仲間の竜族に会えという白竜。ドラゴンマスターになる者は竜の試練を越えなければならない。



ブルグに帰りこっそりとメリビアへ 向かおうとしたが……

ブルグに着いてほっとしたのもつかの間、ラムスがさっそく売りにいこうとするさい。しかし、あまりの品に村では買い取れないと言われ、メリビアへ行くことに。ルーナに黙って出てきたものの、ゴートの森は霧が深くラムスがおびえてしまったため、結局村へ引き返したのだった。で、やっぱりルーナに怒られたんだよね、これが……。



メリビア行きの船に乗ろうとサイスへ向かうのだが、ゴートの森は霧に閉ざられて……

しかし!



サイスへ向かうには避けて通れないゴートの森。しかしこの霧は……

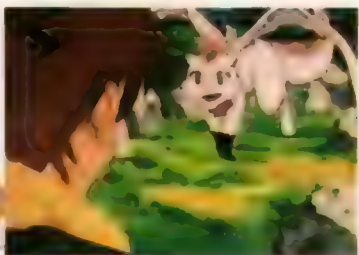


しかし、村へは戻り、メリビアへ行くのがバツが悪い。

パーティキャラNo.3

ナル

アレスの良き相棒としてアレス達とともに育ったナル。その姿は羽根の生えた猫のようだが、何者なのかは本人もわかっていない。人の言葉をしゃべるが、いつも一言多い。

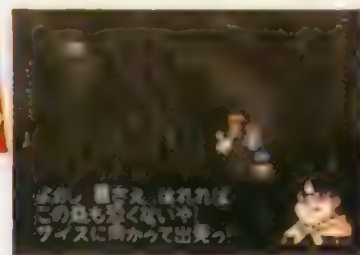
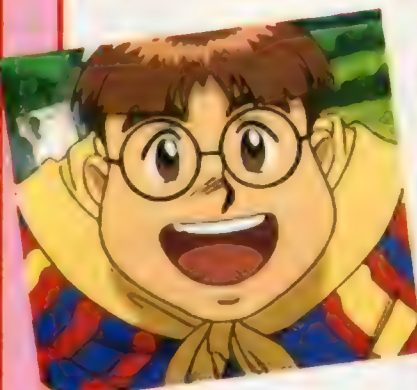


見えても言葉が通じない。なかなか賢い生き物なのだ。

パーティキャラNo.4

ラムス

ブルグ村の村長の息子でアレスの悪友。村人からは怠け者と評判が悪いが、どうも目利きの才はあるようだ。こういうなんにもできなそうな男が意外と成功したりするんだよね。



よくふくとした顔と体格のラムス。……

ルーナの歌は魔法の歌!?

ゴートの森は入口からしていまいましい霧がたちこめる。やはり先へ進むのは無理かと諦めかけたが、ルーナが突然「私できるかも」と言い歌い出した。すると、まるで手品ののようにすっきりと霧が晴れてしまったのだ。あまりのことに一同唖然。当のルーナにしても「なんとなく出来そうな気がする」というだけで……。余談だが、この森に置いてある宝箱のいくつかはワナなので、逃げれる準備をして開けよう。



ルーナの歌に吸い込まれるかのように霧が消えていく。これはいったいどうしたことか?

どうもレイクはアレスとルーナのことに覚えがあるようなのだが。



火を起こし一晩守ってくれたレイクは朝にはもういなかった。

頼もしき助っ人、レイク

森に踏み込んでしばらくして、やはり実力不足だったのか魔物に取り囲まれてしまったアレス達。もう絶体絶命というその瞬間、草木をかき分けて現れた男がいた。一行は間一髪助かったのだ。

むっちゃ強い!



ボウズ呼ばわりは面白いが、実際に戦いを求める時には必要。

最強な笑顔を見せるアレス達に向けるレイク。人は良きぞうたか何者なんだ?

森の外へ!

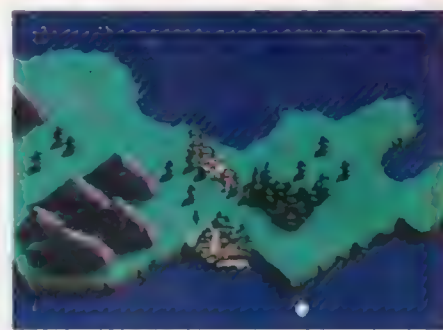


ゴートの森をどうにか抜けた一行。心なしか霧の量も減っているような気がする。

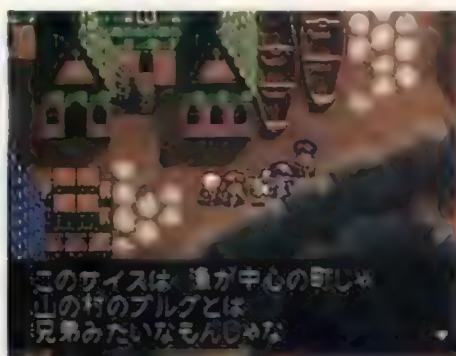
POINT サイスの町

ルーナの歌が思わぬ功を奏したり、見知らずの恩人に助けてもらいながらも、なんとか当初の目的地である港町サイスにたどり着いたアレス達。この町もブルグよりはちょっと大きい程度の田舎町ではあるが、なんといってもブルグとは兄弟のような間柄の町なため、一行は臆することなく町になじめたようだ。さて、ひと息ついたところで町の人々に話しかけてみたのだ。

が、どうもいい答えが返ってこない。どうやら現在船は運休されているらしいのだ。理由は船長に聞いてくれ、と言われ一行は船着き場のそばの宿屋へ船長を尋ねていった。すると、なんとおバカなことにこの船長、バクチのカタに海図を取られたというのだ。商売道具を借金のカタにすると、お前それでも海の男か〜っ! しかたない、取り返しに向かうか……。



ゴートの森から降りると港町サイスにたどり着く。なるほど、船を出すには良い立地条件だ。



このサイスは、漁が中心の町じゃ。山の村のブルグとは兄弟みたいなもんじゃな。

山のブルグとは逆に漁業が盛んなサイスの町。お魚大好きなナルはこっちのほうかいいかも。



あへん、海図だあ? クライフって、バクチ打ちが船長から、まさあけつまったのだ。

船長から海図を奪ぎ上げたのはバクチ打ちクライフらしい。いざ勝負、といきましますか。

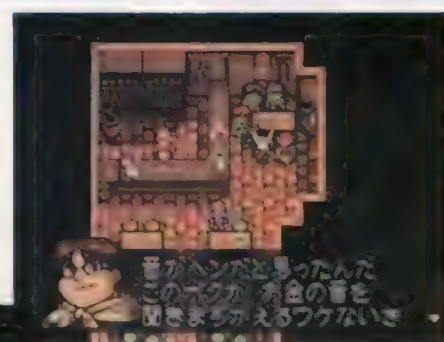
バクチ打ちと対決

背に腹は替えられないとばかりにルーナですら黙認のバクチ勝負。しっかりイカサマを見破って勝ったまでは良かったが、肝心の海図は魔法使いのババアに手に。代わりに魔法使いのものだった杖を手に一行は彼女を尋ねることに。

イカサマ発覚

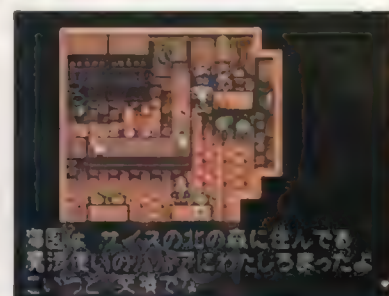


ほら、やっぱりだ。両方とも表のコインだ。イカサマだよ。



音がヘンだと思ったんだ。このバクチ、お金の音を聞かまうかえるつくないぞ。

こいつは、お金の音を聞かまうかえるつくないぞ。



海図は、サイスの北の森に住んでる魔法使いのババアにわたした。さあ、いって、天啓でな。

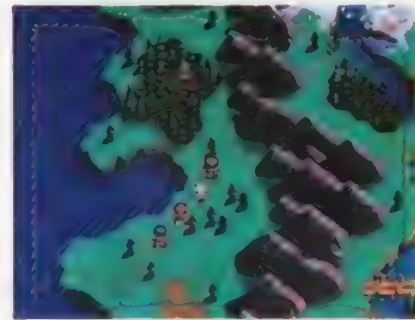
さあ、いって、天啓でな。

魔法使いの森へ

海を渡るには海図がなければ、しかたないもんなあ。どうか魔法使いさんが悪い人じゃありませんように。

海図は北の森に住む魔法使いのお婆さんが持っているという。ここまでわかっていながら船長自らは何にもしないところがRPGよねえ。かくしてアレス達はお婆さんのところへ地図を返してもらいに、来た時とは逆に山脈越しに北の森へと向かったのだった。ところで、お婆さんは1人暮らしなのか、用心のためとばかりに森のあちこちにワナが仕掛けてある。それも今時スズメでも引っか

からないようなお粗末な代物。あとで、お婆さんにワナの手ほどきもしてあげよう、と思っていた矢先！ いたのだ、こんなワナに引っかかるヤツが！ しかも人間らしい！ そういやサイズでエリート魔法使いとかなんとかってヤツがこちらへ向かったとか言ってたな。まさかこのおマヌケがそうなのか!? しかも助けてやったにもかかわらず礼もナシとは！ ナッシュとやら、何者だ！



魔法使いの森は北の森にあり、山脈を越えて北の森へと向かう。



魔法使いの森は北の森にあり、山脈を越えて北の森へと向かう。

ナッシュ登場



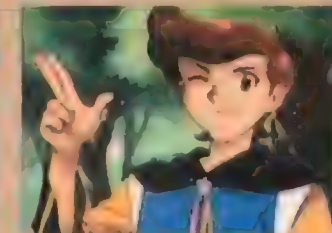
魔法使いの森は北の森にあり、山脈を越えて北の森へと向かう。

ワナにハマッてもがいていたのがこのナッシュ。自称エリート魔法使いだが、実際の

腕のほうもなかなか。でも、態度は超しでむかつくんだな、これが。礼くらい言えよ！

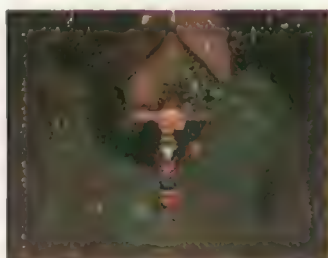


魔法使いの森は北の森にあり、山脈を越えて北の森へと向かう。



魔法使いの森は北の森にあり、山脈を越えて北の森へと向かう。

ようやくお婆の家へ



魔法使いの森は北の森にあり、山脈を越えて北の森へと向かう。



魔法使いの森は北の森にあり、山脈を越えて北の森へと向かう。



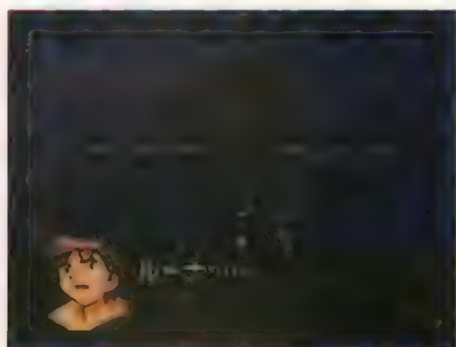
魔法使いの森は北の森にあり、山脈を越えて北の森へと向かう。



魔法使いの森は北の森にあり、山脈を越えて北の森へと向かう。

これが渾身の"船上のルーナ"シーンだ！

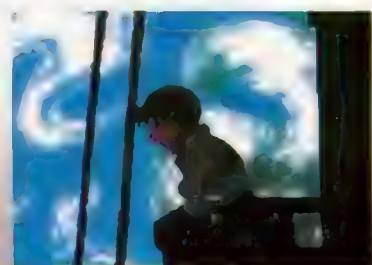
魔法使いの森は北の森にあり、山脈を越えて北の森へと向かう。



メリピア行きの船に乗った時点で序盤のヤマ場はクリアしたと思っている。そのご褒美とばかりに船の上では美しいビジュアルシーンが待っている。いまでもいくつかビジュアルを見てきたが、このビジュアルはハンパでなく美しい。まさに総力を結集した渾身の出来。窪岡俊之氏の愛が感じられるビジュアルシーンだ。



星空の船上で



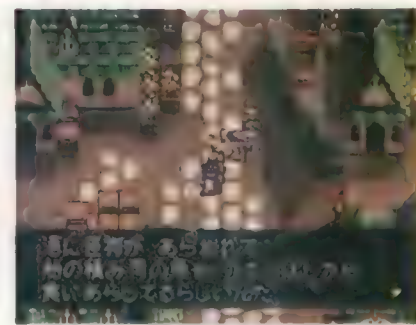
ルーナの後ろには

再びサイスの町へ

海図も手に入れ船出の準備は整った。このサイスの町から船に乗れば序盤は終了、次は大陸が待っているのだ。

魔法使いのお婆さんの手に渡った海図を無事取り戻し、これでようやく船に乗れるぞ、と意気揚々と帰還したアレス達一行。しかし、やっぱりそうは問屋が下ろさなかった。今度は港に怪物が現れたというのだ。もう町は大パニック状態。そしてやっぱりというか、どうも誰も怪物を倒そうという奴はいないらしい。結局アレス達が戦うハメになるわけで。サクッと(というほどラクじゃない

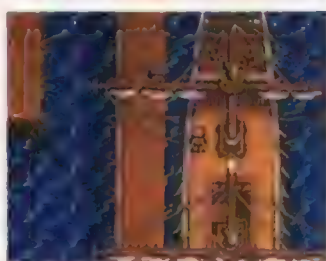
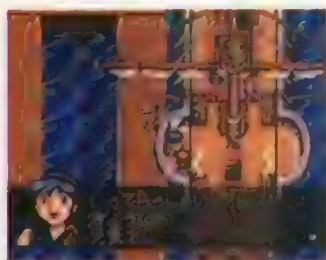
が)怪物を倒したアレス達に船長は感激し、自分の船に乗ってくれとまで言ってくれた。ようやくメリビアへ行けるとはしゃぎ気味の一行だったが、ルーナ1人だけは浮かない顔だ。どうやらブルグ村に残してきたアレスの両親のことが気になるらしく、1人船に乗らずにブルグへ帰ると言い出したのだ! ここまで一緒に旅してきたのに、本当に1人で残ってしまうのか、ルーナ?



ルーナとの別れ……のはずが!?

残してきた両親のことが気になるから、2人一緒にはこれ以上旅は続けられない、そう寂しそうに微笑みながら話すルーナにアレスは何も言えなかった。自分や両親を気遣って悩んでいるのはアレスにだってわかるからだ。彼女がそう言うならしかたがない、と諦めるつもりでいた。船が動き出す瞬間までは! 船が動き出し互いに駆け寄り抱き合ふアレスとルーナ。なんと! 次の瞬間アレスは力まかせにルーナを船へと引き上げたのだ! 愛が理性に勝った瞬間。ああもう、見せつけてくれるよなあ。

若いってすばらしー!



中ボス ゼイウズとの戦い



攻撃力もかなり強く長引くはと勝つのが辛い、死闘決めた

セラチン質の玉をぶつけて相手の身動きを奪ったり、触手攻撃を仕掛けてくる。序盤にしては手強い相手だ。マジメに命令で戦うのもいいが、ナッシュの力を知るためにもAIは通じしつゆなかも、レベル10くらいなら勝てる相手だ。



一人歌うルーナ



あの蒼い星が

そして船はメリビアへ



次号へ!!

武 Rigelordsaga 2

リグロードサーガ

サターンで
RPG! 今
Special Feature

前回からストーリーの流れを紹介しているが、今回も少しだけ物語の時計を進めてみようと思う。まだまだ序盤だけれども、この後プレイヤーと旅をともにしていくことになる道連れも2人登場し、いよいよ冒険らしくなってくるぞ。

- セガ
- 11月8日発売予定
- タクティカルRPG
- 5,800円

リグロード サーガ2

初めて読む人のために軽くゲームの概要を振り返っておこう。システムはジャンルが示すとおりシミュレーション系の戦闘を特徴とするもの。大まかには前作「リグ



ロード サーガ」のシステムを踏襲しているが、立体地形を戦闘とより深く絡めさせることによって、戦術性が大幅にアップしている。例えば、飛行キャラで味方を運んだり、断崖絶壁に敵を落としたりといった要素は今作の大きなポイントになるはずだ。

主人公は少し男勝りで元気のいい竜族の王女ミュウ。ある日平和な王国に世界制覇をもくろむ魔導国家カダールの刺客が現れ降伏を迫った。王は身を挺してミュウとラスティを脱出させるが……



ドラクーン
王女

本作の主人公であり、ドラクーン王国の王女。竜騎士の力を引継ぎ、「竜変化」の技を持つ。

クイーンズ
ランド王国 ラスティ

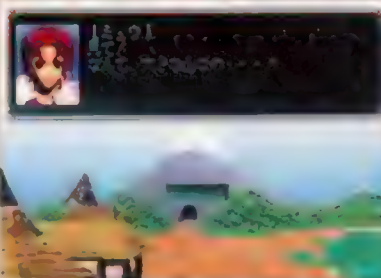
前作の主人公とヒロインの血を引く隣国クイーンズランドの王子。秘かにミュウに恋心をいだくが……



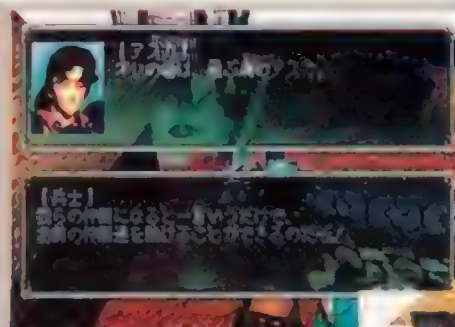
物語の舞台はヤマタイへ

東方の異国の地

海岸線に着岸した2人はヤマタイの地に降り立つ。一方、ミュウ達を降ろしたディーネはミュウに銭別のアイテムを託して先の港へ向かった。まずは、北の方角にあるというイガの里をめざす。海岸線からほど近いところにあるイガの里に入ると、ここにもカダールの手が伸びていた。カダール兵達が1人の男を取り囲んでいる。やり取りを聞くとどうやら彼がアスカらしい。なにはともあれアスカに助太刀だ!



リグロードとは違った姿を見せる自然に、しばし立ち止まるミュウ達。いよいよここからは、見知らぬ大地の旅なのだ。



カダールはアスカの仲間達を人質に取ったらしい。この人数に囲まれてはさすがのアスカもヤバイ。協力して脱出させ!

アスカが
危ない!



月組頭領、その名はアスカ

ミュウ達の参戦とともに戦闘開始。忍の末裔だけあってアスカの強さは本物。彼は忍の一流派、月組の頭領だという。数の不利を跳ね返し、3人は街からカダール兵を追いかけることに成功した。

とりあえず平穏を取り戻した村で、ミュウ達は村人から話を聞くがどうも陰悪だ。どうやらアスカが仲間達を売ったと思ひ込んでいるらしい。ともあれ仲間の救出が先決、彼らが囚われているという「忍者屋敷」へ向かう。胸騒ぎを感じる名前だが……。



無勢に多勢とはまさにこのこと。1人で相手してはいても、はたして勝てたか。



相手の様子を見ながら、回復させてしまおう。回復させるのはラステイだけだ。



敵を倒さずには自己紹介。事情を聞くと、ヤマタイにもカダールの手が伸びていることがわかる。



アスカは裏切り者!?

誰か1人くらいアスカを信用してあげる人がいてもいいのに。そういえば角の家に……。

アスカが仲間!!

屋敷へ続く一本道

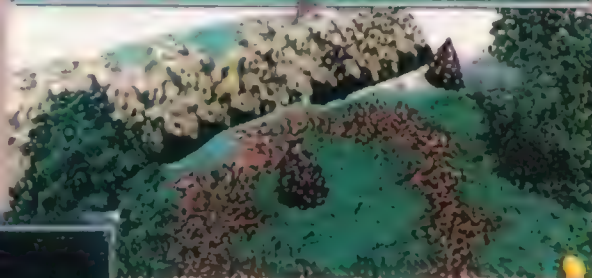
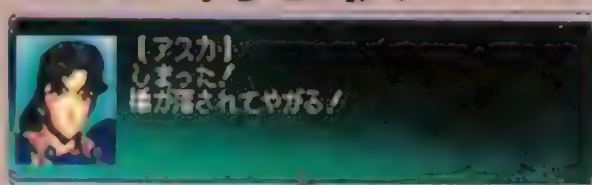
アスカの仲間を救出するべく、旅立つ一行。伊賀の里から屋敷までは基本的に1本道。山を越えればたどり着けるはずなのだが、案の定、敵は先手を打っていた。谷にかかる橋が落とされているうえ、対岸で待ち伏せしているのだ。あともう少しで屋敷なのに……。



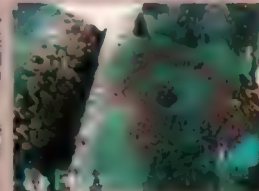
すんなり通してくれるわけがない。下は断崖だけに、どうする?



忍者屋敷へと抜ける山越えの一本道。先には何やら開けた場所があるのだから、そこが目的地の場所なのか?



予感の中、やはりカダールの妨害工作が、飛行ユニットであるミュウの大活躍だ。

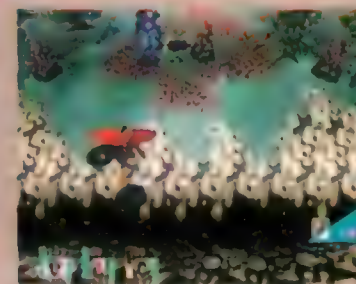


待ち伏せだ!

ENEMY DATA



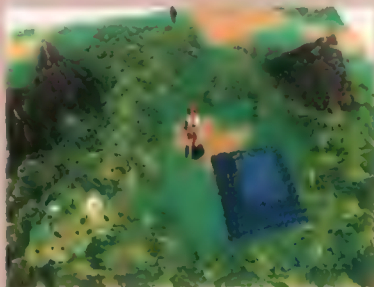
敵の飛行ユニット風鬼の「つかみ」といった術を使い、プレイヤーを惑わせてくるのでやっかいだぞ。



囚われの仲間を救出せよ!

途中の敵を何とか撃退し、屋敷に着いた3人。ここまでくれば、あとは乗り込むのみ。潜入した直後、アスカが屋敷の罠を説明してくれるのだが、聞けば聞くほど無

事に帰れそうな気が失せてくる。おまけに屋敷の中を見渡すとわんさという敵。奥のほうにはさらに奥へと続く扉らしきものが見えてい



ちょっと見はこぢんまりした建物なんだけど、忍者屋敷というからにはあれやこれやとあるんだろうね、やっぱ



入り口を入ったところ、廊下に部屋の中に敵の姿が。これじゃあ、いくら仲間達が忍びの頭領といっても脱走できないわけだ

ENEMY DATA



女忍者・くのいち。やっかいなのは色香で「魅了」してくることだ。もちろん、同性であるミヅには関係ないけど

★取れるものは取る!★



屋敷の中に点在する宝飾品。仕掛けがあったらいいやけど、とりあえずは逃げる

カラクリ

だらけの忍者屋敷

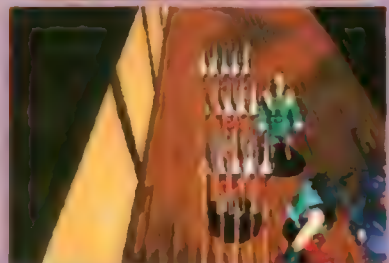
奥まで行くためには、数々のカラクリをどう避けるかもポイント。下でそのいくつかを紹介しよう。

落とし穴



立っている場所がいきなり凹んで落下と同等のダメージを受けてしまう。効果としては特殊攻撃のルースモアに近い感じ

突き出る槍



文字どおり床から槍が突き出して刺される。即死はしないが、結構痛いダメージになる。3人同時に刺されると、見るも無残だ。

どんてん返し



前に立つと壁が回転して反動で出る。敵が壁の向こうからこの対面というところ



屋敷の奥で待ち構える敵将「忍頭コクウ」

ほうほうの体で奥の部屋へ入ると、やっばりいる。こいつがこの屋敷を取り仕切る頭のようだ。だが、こちらのアスカも月組を預かる忍びの頭領、負けるわけにはいかないのだ。と思う間に部屋は地下へ下降、逃げ場なし!



敵の傘下に入るなど、仲間のためにも自分の信念にかけても断じてできない相談だ。貴様を倒して仲間を返してもらおうぜ!



初のボスらしいボスで、HPもザコの数倍ある。また、全体攻撃の技を使ってくるので、かたまってしていると餌食に

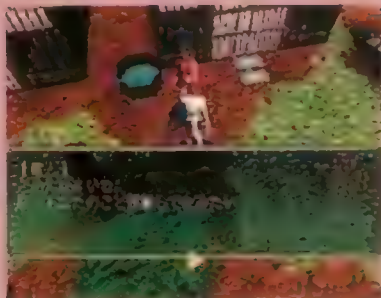


敵の数も多く、今までの中で一番苦しい戦いだ。全滅させるのだ!



ヤマタイの地を巡ると…

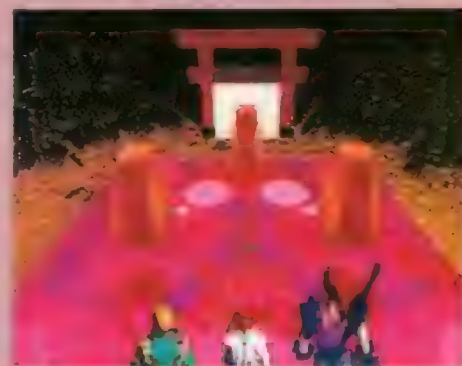
忍頭を倒しアスカの仲間達を解放した一行は、いったんイガの里へ戻ることになった。アスカに対する里人の誤解も解けたようで、まずはめでたしといったところだ。人々の話によると、この近くに式神が封印されているという。一行は式神を求め再び里を後にした。



気になる 結界洞

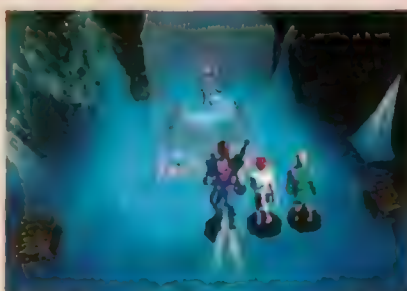
霊峰フジを貫通する洞窟だが、カダールの手により結界を張られ現在通行不能に。中には柱が3本立っており、それぞれに何かをはめ込む場所がある。アイテムを揃えてからまた来ることになるだろう。

この先には何が…



式神が眠るほくらナズナ洞

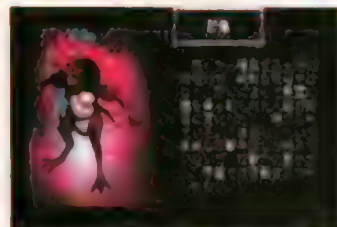
里人の話をもとにナズナ洞へやってきたものの、中は広くところどころ道が途切れているところがある。また、式神の霊気が妖怪を引き付けらしく、たくさんの妖怪が棲み着いている。とはいえ、奥に眠る式神を仲間にできれば心強いことこの上ないのだ。



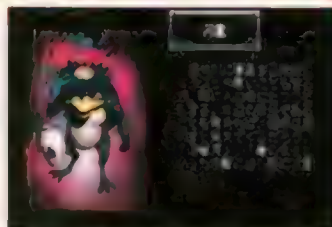
式神ナズナの封印が解けた！ いきなり「なのなの～」言葉で話しかけられ面食らう一瞬だが、弓の腕は確かだぞ。



ENEMY DATA



体当たりによる攻撃を得意とする悪鬼。かなり攻撃力が高いので、レベルが低いと一発で即死もあり得る。



一定時間、相手を凍り付かせる能力を持つ。もし、空中で凍らせられたら落下の憂き目を見ることになる。

ナズナが仲間に!!



ヤマタイのさらに奥地へ…

ナズナはアスカのことが気に入った様子で、すっかり恋人気分。アスカは照れ隠しなのか、いまいちそっけないのだが。そんなラブコメコンビを含む一行はひと時の平安を迎えたように見えた。

ところでイガの里人の話ではナ

ズナ洞の北にある関所を越えた先には、精霊の力を借りて獣に変身する民族が住むという。また、西の関所を越えた先にある町では女義賊が出没している。一行は旅立った——世界がカダールの手に落ちる前に……。

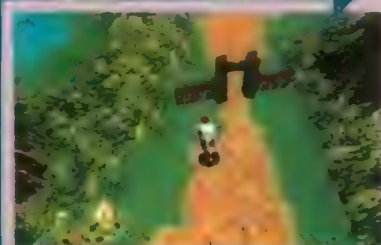
西の関所

東の関所

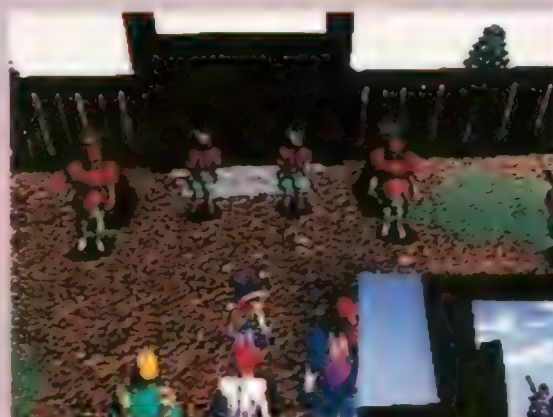


忍者の里の入り口からさらに西へ行くと、ゴジョウの町・ホウショウ院方面へ。

どっちへ行っちゃう?



ナズナ洞から北へ上がっていくと、カムイコタン・ホウライ山方面へ。



やはりここにも 敵の手が…

関所を越えようとしたら、カダールの兵が行く手を阻む。ヤマタイはカダールの手に落ちているのか。

旅はつづく…

こうしている間も、ドラグーン王国が気かりだ。そしてドラグーン王の安否は？ 急げ、ミュウ!



次ページからはスタッフインタビュー

Riglord saga 2

STAFF INTERVIEW

完成も間近に迫る9月下旬、ラストスパートで超多忙なリグ2開発チームを訪問。メインスタッフ6名にうかがったお話をおとどけする。

サターンという器を得て初めて本格的3Dに



※マイクロキャビン
ディレクター
中津 泰彦氏
制作全体の指揮をとる。代表作はフレイ、幻影都市他

——リグロードの開発においてセガさんとマイクロキャビンの役割分担はどのように。

中津 全体に関しては、うちとセガさんのほうで綿密に打ち合わせをして進めます。

——両社がサターンのRPGでパートナーを組まれたのは、どういったいきさつで？

小野 私が言うまでもなく、マイクロキャビンはパソコンで大きな実績があるということです。パソコンの世代から3Dの表現に目を向けておられましたから。実際、次世代機になる前からつながりがあるんです。メガCDの時の「幻影都市」とか。サターンになってハードの性能も上がったし、本格的に3Dの表現をやってみませんか。

——前作を終わってすぐに2の制作にかかられたということですが、まずどのあたりから手をつけていかれたんですか。

中津 最初に手をつけたのはシステムです。根幹にかかわるシステムをどうするか。今回1番打ち合わせを繰り返したのが、地形に関する部分ですね。

——前作から3Dへのこだわりがありますが、

まず3Dありきで？ それとも結果として3D？

中津 かなり並行的ではあります。立体地形を作ってゲーム性どう絡ませていくかという部分で1では追求しきれなかった要素もありました。で、2ではさらに推し進めたいと。

瀬田 それまでパソコンをメインにやってましたんで、常に制約があったわけですが、メモリ(640KBの壁)の。もう1段階上を求めていくとサターンという形になったわけです。

戦闘面の固めが先決

——作品世界のモチーフになったものなどはあるんですか。

瀬田 具体物としては特にないです。ただ前作である程度形が決まっている部分、例えばヤマタイなんかは、和風というか限りなく日本に近いんだけどまんま日本じゃない。それでヤマタイっていう言い方をしていますし、街の名前にしてもイガの里とかゴジョウとか現実世界にあるものからもじったりしています。

——和風の世界観にこだわった理由は？

中津 キャラのバリエーションと世界の設定を決めていく段階で決まったものです。西洋キャラにあまりない性格のキャラということで、和風のキャラクターを出した

かった。例えば、日本人的な潔さというのもあまりないキャラです。あと、忍術を出したかったというのが(笑)。

瀬田 今回普通の作り方とは違ったのが、“まずシステムありき”だったことです。例えば、忍っていう技を持っているキャラクターをこちら辺で出しましょう、っていうアウトラインが決まっている。じゃあ、それに合わせてこういうキャラをどこどこで出しましょうと。

中津 先にシナリオができていたところは少なかったです。設定とゲームデザインとキャラおこしが終わって、その後でシナリオが補完されていくという形でした。シミュレーション系なので、キャラの動きとか技のほうに先に決まらなければゲームのバランスが取れない。ですから、戦闘面の固めが先になります。

——キャラ設定は

瀬田 キャラの性格づけのほうは大体私のほうから出していくんですが、持っているスキルにある程度影響されます。例えば勇ましい技を持っているキャラなのに、なよなよした性格だと少しズレが出ますよね。ですからそういったことはもちろん考慮します。

——瀬田さんの中で一番動かしやすいキャラは？

瀬田 市販される時には随分削られていますが、最初何も制約がなくシナリオを書いていた時には妙にのってた部分がありましたね。ナズナとアスカがいますよね。あの2人が出てくると延々ラブコメーションになるんですよ(笑)。くつつくたのくつつかないだの。私が書くところなっちゃうんですね。メッセージを読ませる時に、みんな同じアナウンサー口調でしゃべっちゃうと誰が誰だかわからないじゃないですか。確かにウィンドウに顔出てるんですが、セリフ

見てパッとわからないんで。だから「～なのなの」って言わせてみたり(笑)。

——「ソード&ソーサリー」の時の「にゃは☆」というセリフも記憶に残っていますが……。

瀬田 あれ私です。キャラの名前を覚えてもらわなくとも「にゃは☆」っていうキャラとか、あの「～なのなの」っていうキャラとかって形で記憶に残る。そこを狙ったかったんです。

メインキャラクターは前作のイメージを踏襲

——今回新たにできた要素に「落とす」という概念がありますが、それが入ることによって特に注意を払われた点というのは？



※セガ・エンタープライゼス
ディレクター
小野 健一氏
これまでリグロードサーガ、ソニックCDなどを担当。





株式会社マイクロキャビン

瀬田 哲也氏

シナリオ担当、元XaKⅢ、
Sword & Sorcery他

古屋 ハマリがないことです。落ちてぬけられないとか、どうにもこうにも動けないとか、そういうことがないようには注意しました。

——今回作られたマップの数は？

古屋 バトルだけに限ると50~60くらいですか。あと

イベントとか街も結構あります。

——3つの世界の描き分けは？

古屋 ヤマタイは日本風、リグロードは西洋風、カダールは中近東。ポリゴンでやってるんですが、あまりポリゴン数を多くすると重たくなってダメなんです。限られたポリゴン数でそこそこ大きい建物をデザインするのは、結構大変でしたが。

——キャラに関しては？

加藤 まずメインキャラクターの3人に関してはかなり早い時期に決まってきました。前作のイメージを踏襲するキャラとして中心に考えていること。

——最終的にはどれくらいの人数が？

中津 前作なみには登場してきます。

——1番力を入れたキャラクターは

加藤 1番やり直しが多かったのはラスティです。メインキャラクターに関しては、時間とってやらせてもらったんでその意味では、現状の自分のベストな形にはなっています。思い入れという意味ではひとつのアングルしか見れないナズナですか。この子はかわいくできたと思ったんですよ。でも、ゲーム中で動く部分は問題ないんですが、他のアングルでは……(笑)。

——衣装に関しては？

加藤 OPに関しては別の人間がやってて、ワークステーションでやってるんです。あと、フィールドや戦闘の時の絵とイラストレーションでなるべく違和感がないようにしたかったので、メインキャラに関してはディテールのほうも初期の段階からかなり手を入れています。

——SDではなくリ



株式会社マイクロキャビン

古屋 賢三氏

美術担当、元リグロードサーガ、
パワーズキングダム他

アルタイプにしたのは？

中津 モーションが1番の理由ですね。2頭身とかで手足が短いと、エフェクトの段階でかなり苦労するんです。

加藤 その分顔が小さくなってディテールの点で損をするんですが、今回動きで見せていくということでコマ数も多くして、かなりきめ細かく動かしています。——アニメーションをあえて使わず、フィールドでイベントを進めた狙いは？

中津 まず統一感です。違和感がありませんよね。かつ、システムのにも面白いことができる。機能も前作に比べてだいぶ増やしましたんで、面白いことができるんだからマップで全部やっ

てしまおうと。動画だと間が開いたりするんで。

——敵キャラに関して。心に思い描いたイメージなどは？

加藤 潜在的にはいろいろあります。世代的には水木しげるさんの「ゲゲゲの鬼太郎」とか見てますから、そういう影響



株式会社マイクロキャビン

加藤 雅史氏

キャラデザ担当、元リグロードサーガ、
パワーズキングダム

もゼロではないでしょうが、特に意識したものはないですね。最近の模型の造形パターン作品とかも普段から見ないようにしてますし。そういう意味では、自分の世代やら今の世代からいろんな部分を取り入れて、できるだけよそにはできないようないいデザインにしていきたいなと思ってやってます。

音楽はイベント曲を含めて40曲

——音楽ですが、根底に流れるイメージは？

福田 それぞれの地域にあった世界観を出すように心掛けています。例えばヤマタイなら尺八を使ったり三味線を使ったり。カダールだとシタールを使ったりとか。あと、リグロードでは西洋っぽい音楽にするとかですね。

——技術面でいうと？



福田 全部で40曲あって、そのうちの15曲ぐらいが生録というか生楽器を使って録音したりとか。半分ぐらいが内蔵音源です。

中津 音楽のほうから生音を使いたいという話があったんですが、ゲームとしてファイルを読む必要もあります。これを両立させるためにストリームという技術を使っています。CDから随時PCMのデータを読み込んで再生しつつ、その合間を見て他のファイルを読むという技術なんです。セリフもストリームで音楽と交互に読むわけです。

——作曲されるにあたって、シナリオ側からの要請は？

福田 全体のストーリーが固まった時点で大まかな曲のイメージをもらって、あとは随時完成したものを見て作ったり、

随機応変に。

——ぜひ聞いてほしいという部分は？

福田 ヤマタイのワールド曲で「つらね」という沖縄民謡の語りみたいなものを使っているんですが、そのあたりの詩の内容とかいうのも結構深いものがあるってぜひ聞いていただきたいですね。

——最後に読者のみなさんに

一言お願いします。

小野 リグ2っていうのは戦略的に自由度が高くて何でもできるんですよ。それこそプレイヤーごとにまったく違う戦略が存在している。僕らが考えもしなかったような戦術を発見してくれるとうれしいですね。



株式会社マイクロキャビン

福田 康文氏

音楽担当、元幻影都市、エルムサイト、Sword & Sorcery他



SHINING the HOLY ARK

話題の3DRPG。続報をいち早くお届け!!

シャイニング・ザ・ホーリィアーク

サターンで
RPG! 96
Special Feature

今まで謎につつまれていた主人公やパーティーキャラ、舞台となるエンリッチ王国の詳細がついに公開された!! 開発担当のソニックスタッフのインタビューもお送りするぞ。



●ソニック●12月発売予定●RPG●価格未定

主人公、パーティーキャラクター、一挙に公開!!



剣士 **アーサー** Arther

公開されたプロフィールによると、主人公の名前はアーサー、若いながらも巷ではわりと名前の知られた傭兵だ。もともと一匹狼タイプの性格で、しかもお金にシビアでドライ。昨日の雇い主もお金しだい今日の敵なんてことはザラ。なぜかそんなアーサーの最大の弱点は女の涙とか。

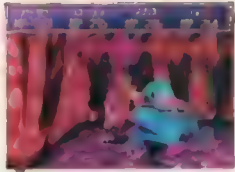
主人公はプレイヤーの分身であってほしいという開発者の意向により、アーサーの姿は攻撃時には画面に現れず、画面が敵にズームアップして体当たりといったグラフィックで表現される予定だ。

設定資料には後ろ姿や横顔も



設定資料には後ろ姿や横顔も
アーサーの後ろ姿は隠れない。横顔はプレイヤー視点から見た姿と異なる。つまり敵の姿を隠すことはできない。この設定資料は貴重だ。

シビアなフリーコマンドー



グラフィックにも泉手系のもので多いフォルテの攻撃魔法、ソウルスチルなどの強力な魔法が特徴的だ。

ソーサラー

フォルテ

Forte

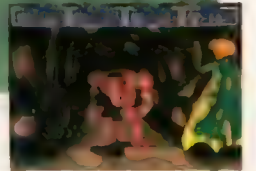
魔法使いの傭兵も結構多かったこの時代、無難に仕事をこなすことで定評があるのがこのフォルテだ。クールな性格の持ち主で、精霊使いのメロディとは幼なじみの仕事仲間。彼女との強いパートナーシップが彼の強みだ。


冷静沈着な魔法使い

精霊使い

メロディ Melody

村中の者がすべて何かしら特殊な能力を持っているという不思議な村、リセントの出身。彼女は精霊と会話をする能力を持ち、危険を察知する能力などに長けている。擬態モンスターの正体を暴いたりすることも可能だ。


精霊と会話をする能力を持つ少女


メロディの能力は、本当に驚異的なもので、なにかとハズレを食って来る女の子。

くのいち

アカネ

Akane

忍びの村の宗主家の娘で、幼いころからくのいちとして厳しく育てられた。鍛錬により多彩な技を身につけた彼女の身のこなしは、他に類を見ないほど軽い。アカネという名前は、彼女の先祖がかつて住んでいた東方に由来する。


多彩な技を使いこなす女忍者

忍者

ローディ

Rordie

アカネの兄であり、忍びの宗主家の若頭でもある。厳しい鍛錬により、妹と同様に機敏な動きと鋭い攻撃を身につけている。素早い攻撃と古来から伝わる忍法とのコンビネーションは強力。


おたずね者!? 忍者の宗主家の若頭

冒険の舞台となる由緒正しい王国“エンリッチ”

「ホーリアーク」の舞台となるのは、パルメキアという大陸の真ん中に位置する、エンリッチという古式ゆかしい王国。周囲を高い山脈に囲まれた領土の中心にエンリッチ城があり、それを取り囲むように城下町や集落が点々と存在している。

鉱山の村デザイア

かつて、盛んだったころのデザイア鉱山を支えた村。鉱山が廃坑になり、今は昔のような活気はなくなってしまっている。

エンリッチ城

エンリッチの政治など国家機構の中核となるお城。豊かな財政とはうらはらに腐敗した政治の舞台となっている。

エンリッチ城下町

鉱山など独自の産業を発達させていただけに、人や物の往来の多いこの国。そうした往来の拠点となるのがこの城下町だ。



オープニングのストーリーと背景となるエンリッチのお国事情

エンリッチ王国はかつて、北部のデザイア鉱山から産出される豊富な鉱山資源のおかげで財を蓄え、繁栄することができた。しかし、繁栄の影にはたび重なる内紛があり、たくさんの傭兵が必要だった時代もあった。そうした時代の名残か、それとも貴族や騎士制度にとらわれず活躍できる国だからなのか、この国には傭兵の影が絶えない。鉱山がとっくに廃坑になった今でも、栄誉を求める傭兵達が続々とエンリッチに流れ込んでいるのだ。

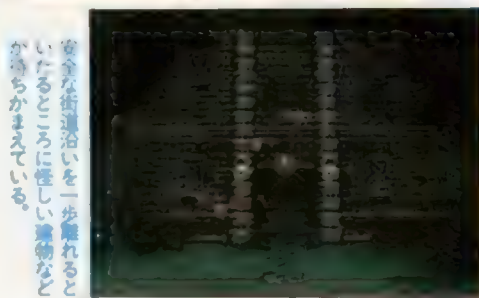


そんな中、傭兵としてかなり名の知られていたアーサーは、エンリッチで、ある捕り物騒ぎに巻き込まれてしまうことになる。すでに廃坑となっているデザイア鉱山に逃げ込んだおたずね者・ローディーを討ち取るために、他の2人の傭兵とともに鉱山へ向かわされることになってしまった。これが「ホーリアーク」の冒険のそもそもの発端なのだ。1人のおたずね者を倒すことを目的に集まったこのパーティーの今後の運命は一体どうなっていくのか？

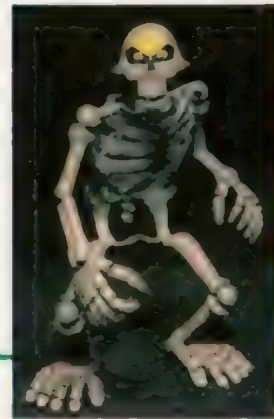
さて、今でこそ近隣の国に比べて豊かなエンリッチ王国だが、実ははるか昔、この土地には呪われた古代文明が存在していたことが判明している。そのためか、安全な町や幹線道路などから少しでもはずれてしまうと、そこはもう様々なモンスター達が潜む危険地帯なのだ。コモリのような原生モンスター達はもちろん、かなり危険度の高い種類のモンスター達までもがうようよ徘徊する恐ろしい土地となる。「ホーリアーク」の世界には、いたるる所に危険が、そして心躍る冒険が待ちかまえている。パーティーの前途にいったいどんな困難が立ちはだかるのか!? それは今のところ謎である。



村の中はとりあらず安全に移動できる。最終的には森や洞窟、これは近づかないのがベスト。



安全な街並みを一歩離れると、いたるところに怪しい建物などが待ちかまえている。



呪われた古代文明のまがはれぬ怪物、こうしたモンスターの姿をみて現れているのだ。

様々な出来事を呼び起こすコマンド“調べる”

「ホーリィアーク」では、“調べる”というコマンドの効果が随分と充実している。“調べる”ことによってアイテムやヒントが得られるだけでなく、まるでびっくり箱のような仕掛けがいたるところに用意されている。紹介するのはほんの一例だが、どれもユニークなものばかりだぞ。

○ホタル



○ネズミ



○突如飛び出すコウモリ



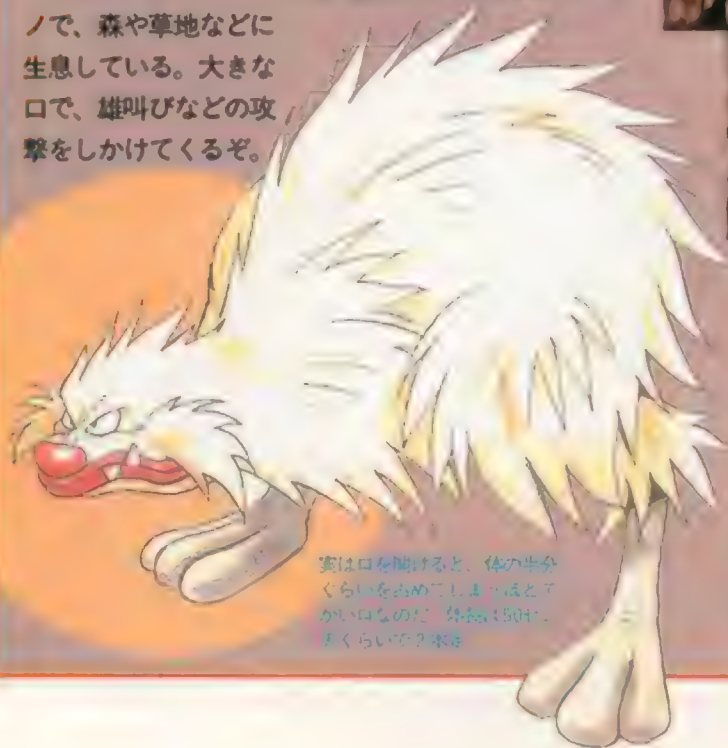
○暗闇から現れるゴースト



今回新たに公開されたモンスター

ケモノ系 **ワイルドハウンド**

今回もまた新たにユニークなモンスターを大公開!! このワイルドハウンドは、鳥みたいな足を持つケモノで、森や草地などに生息している。大きな口で、雄叫びなどの攻撃をしかけてくるぞ。



実は口を開けると、体の半分くらいを占めてしまっばとア、かいロなのだ。身長は50cm、重さ10kg。

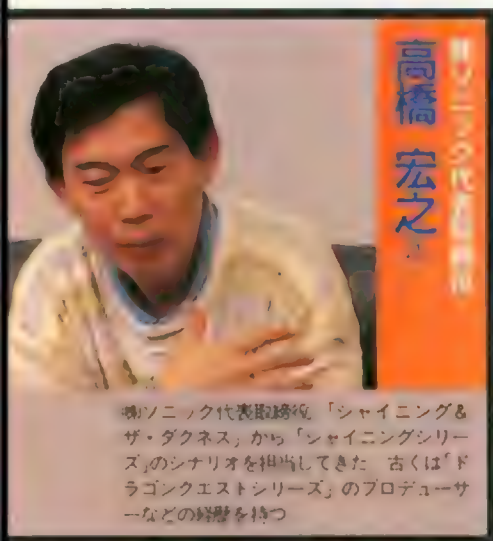
特殊攻撃 雄叫び



シャイニング・ザ・ホーリィアーク STAFF INTERVIEW

3次元表現にかける意気込み&内幕の意外なエピソード!

数々の画期的な技術を編み出し「ホーリィアーク」の開発に大きく貢献したソニックの秘蔵っ子、ハイン・ジェラス氏。今回使用した技術などについて高橋氏とともに語ってもらった。



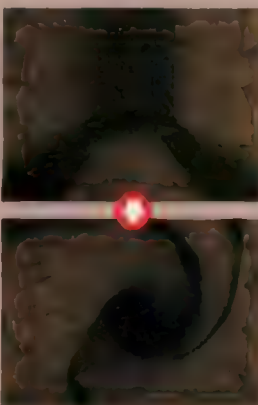
高橋 宏之

前ソニック代表取締役。「シャイニング&ザ・ダクネス」から「シャイニングシリーズ」のシナリオを担当してきた。古くは「ドラゴンクエストシリーズ」のプロデューサーなどの経歴を持つ。



ハイン・ジェラス

アメリカ、コロラド州出身の26歳。9歳の時からコンピューターを始め、13歳ですでにOSの言語を組んでいたという天才的な才能の持ち主。スーパーコンピューターの開発に関わったこともあるという。今回「ホーリィアーク」の開発にあたり、ソニックの高橋社長が自ら外務省と交渉にあたり、大変な苦勞をして日本に招いた。日本語へらへらで気さくなお人柄。スマートで知的な日本人の彼女を募集中心だそう。



こういった曲線のあるダンジョンなどは後の力なくしての表現は不可能だった。

—— まずハイン氏を日本にお呼びしたいさつからお願いします。

高橋 今日本で開発者がワーキングピザを取るのってものすごく大変なんです。だからセガさんとかからも絶対無理だと言われてたんですけど、でも、僕はどうしても彼を使いたくて。CGを扱う作品に際して、特にシリコングラフィックス(SGI)のマシンを扱う技術って、開発期間当時、なかなかありませんでしたから。僕は随分非でも彼がほしかったんですよ。ワーキングピザを取るのって本当に大変だったんですけど、外務省も理解を示してくれました。

—— 実際ハイン氏はどんな仕事をされているんですか?

ハイン 僕は開発のサポート的な仕事をしています。グラフィックやその他の開発環境を全部整えたりするんです。「ホーリィアーク」は、データのすべてが3次元管理されているゲームです。そしてそれを実現させるためには、いかに少ないメモリで使い回しのきくデータやテクスチャーを作るのかとか、そしてそれをどうやってをツール化するか、そういったレベルの開発が必要になってくるんです。SGIの強みところは、3次元を操るところですよ。そのSGIの方のあるところを利用して、ツールを作っています。僕も会社の金食い虫になっているかもしれないけど(笑)、いろいろな友達とかに情報を開いて材料を揃えました。おかげでいいツールができました。

高橋 彼は、友達がエイリアス社やミックス社などについて、SGIのマシンに関して高いレベルでの情報交換がしやすい環境にあるのが強みですがね。まあ、今回このゲームで彼がやった仕事はどれかというたら、一番わかりやすいのはアールのあるダンジョンの通路などですね。

ハイン あと、途中で読み込みなし

で広いダンジョンを探索できるところ。通常サターンのメモリ環境ではそれは不可能なことだったんですけど、メモリをくり返し使用することにより、同じモデルを再利用できるようにしたんです。

高橋 本当の意味で空間を作るために必要なことは、広い空間のものを作ることです。3Dといっても1つの建物の中しかなかったりすると、2Dグラフィックで描かれた視座標とどう違うのかよくわからない。ポリゴンで作られたといっても、かなり小さなエリアを3つくらい用意しておいて、切り替えポイントで空いてるところにデータを押し込んで、一部屋ごとに表現するとどうなのかが、これまでの主流だと思っんです。また一応天井とか屋根とか描いてあるように見えるけど、全部同じテクスチャー貼ってあるとか。でも今回はダンジョンにデコボコがあったり、通路が広くなったり狭くなったりとか変化があるんです。こういったことが表現されるかされないかで、大きな差になってくると思いますね。それを実現してくれた彼の功績は、すごく大きいです。よくここまで可能にする環境を作り出してくれたなという感じです。あと、フタツタジというものは実際に近づけば近づくほど複雑に見えてきたりするものだと思うんです。また、リアルな世界を目指すとか固定した表現に固執してしまうという點にも陥りやすいと思うんです。僕はCGを使うのでも、表現力を利用したCGらしいCGとして使うのではなく、あくまで手段として使いたいと思ってるんです。でもそうなるべくとすごく膨大なデータ量が必要になってしまいます。そこを突き崩してくれたのが、彼の技術なんですよ。ハイン あと、今までの3次元のゲームって、それらしく見えても、

例えば「DOOM」なんかでも、階段などを3次元らしく見せているけど本当は奥のデータがない。じつは見せかけだったりするんです。今回は全部が3次元データをもっているのどこから見ても平気ですし、実際に存在しているんです。新しい方式のマップとか道路とかが実現したんです。本当の世界のような空間で遊べるんです。

—— 一番苦労した点は何?

ハイン 最初にツールを使うグラフィッカーの人達はそんなにコンピューターに詳しいわけじゃないでしょ。それで僕は、難しい3次元の計算とかを簡単に、使いやすいうようにしたんです。いくら優れたツールを作っても使いこなしてもらわなければ意味がないですからね。

—— ちょっと気が早いんですけど、今後の予定は?

ハイン このゲームの続編についてはまだ未定です。僕個人的にはいつまでもソニックにいて、ゲームを作り続けたいと思っています。今度はもっとゲームに直接関係しているパートをやりたいと思いますね。次のシナリオなんか僕に書かせてくれるかな(笑)。アイデアはいっぱいあるんだけど。だめでしょうね?

高橋 (笑)……。

—— 最後にコングラチュレーションの一言をお願いします。

ハイン 助けてください(笑)。このゲームのすごいところは、グラフィックだけじゃないですよ。ストーリーも深いです。いろいろな奥の奥の意図があったり……。あと、ソニックの性質は「人様からこのゲームを脱しています。その愛を返して作っていますから。もう仕事というよりライフワークという感じなんです。ゲームを愛するユーザー達はやっぱりこのゲームも愛すると思います。ぜひプレイしてみてください。

ラングリッサーⅢ

ANGRISSER

Ancient times, people had to battle in order to survive. Their battle for an affluent kingdom became a legend. The legend is known as

本格シミュレーションRPG「ラングリッサーⅢ」。制作発表より何度もの発売延期を経て、ついに発売決定となった。うるし原智志氏の魅力あふれるキャラクター、サターンの性能を生かしたグラフィックや音声などを盛り込み、シリーズ最新作ここに堂々発売!

サターンでRPG! '96
Special Feature

発売直前基礎講座!!

●メサイヤ●10月18日発売予定●6,800円●シミュレーションRPG●スペシャルパッケージ

この大陸で勢力を持つ国は大きく分けて4つ。その中でも農耕に適した気候に恵まれ、豊富な地下資源から繁栄を遂げたラーカス王国。そこで行われた1人の青年ディハルトが騎士になる叙任式の日から、この物語は始まる。

それまでラーカス王国は、浮遊城の魔動砲を武器に、対立するリグリア帝国など各国による侵攻を防いできた。

しかし、保たれていたその平和も帝国の天才軍師アルテミュラーによって崩され、浮遊城は落とされる。ラーカスと同盟を結んでいたはずのバーラル王国が、帝国の侵攻に乗じてラーカスの一都を占領する。

士気が上がり、とどまることなく侵攻を進める帝国軍。国王の乱心で掌を返すがごとく攻め入るバーラル帝国。混沌の地として恐れられ、それまで沈黙を保っていたヴェルセリアの不穏な動向。そんな揺れ動く世界情勢の狭間からプレイヤーの冒険は始まるのだ。

ラーカス王

浮遊城を守護するワイリ
アム侯爵の元で修業を積ん
だ青年。浮遊城の没落後は
叔父にあたるレイモンド卿
と決別し、別動隊の指揮官
として祖国復讐を始める。



ディハルト



ルナ



リファニー



ソフィア

ヴェルセリア帝

ポーゼルの治める国
魔物が多く生息するが、
詳細は知られていない。
大陸全土を制しよう
と企んでいる



ポーゼル



アルテミュラー

リグリア王

帝王はハインリッ
ヒ・クライスト4
世。実息のアルテ
ミュラーは、ディ
ハルトのライバル
的存在である青年



フレア

バーラル王

国王はワイルダ
ー王。娘のフレアは
ディハルトと幼馴染
みだが、王の乱心
で彼との戦いを
避けられぬ立場へ

ついに出了! やっと出了! お疲れ様でしたINTERVIEW



メサイヤ ラングリッサーⅢ
プロデューサー

高田慎二郎氏

編: 当初の予定から遅れた理由は?

高田: プログラム容量が従来予定していた倍近くいってしまい、後半は作り直したに近い作業をしてしまったことですね。それで2、3カ月……。申し訳ないです。

編: 当初予定した内容となにか変化は?

高田: だいぶ変わりました(笑)。本当は全部リアルタイムで動くはずで、移動や魔法も同時にできるはずだったんですが、さすがにユニットが200体近くあると常に思考しながら動かすのは無理でした。「デアラングリッサー」や「ラングⅠ」以

前にゲーム性を上げたかったんですが、今回はちょっと力及ばずでした。ただ、「ラングⅢ」のシステムのほうが工夫したいでゲーム性を高められると思います。今回はシステムもちょっと粗削りですけど、そこは許してください。

編: ストーリーが「Ⅰ」「Ⅱ」と比べて変わったかなと思ったのですが。

高田: 面と面の間に、敵の話なども細かく入ったので、ストーリーの掘り下げが必要になったんですね。そうなるとおのずと世界観なども掘り下げる必要がで

きたわけです。そこで、古代魔法文明といった設定も浮かんできたと。ラングの世界には「ガイフレーム」とか古代文明があったんです。こういうことが今まで表面化していなかったただなんです。だから自分では何も変えてないつもりです。

編: 最後に一言お願いします。
高田: 買ってください(笑)。あと、マックなどCD-ROMが使えるパソコン環境のある人は、サターンのラングリッサーⅢのソフトを再生してみてください。オマケのCGが見れますよ。

勝利／敗北条件をチェック

戦略は条件によって大きく変わる

このゲームは物語にそって進むため、各ステージには勝利条件と敗北条件が伴う。その大半は敵の全滅であり、主人公の死亡であるが、中には数ターン以内に敵指揮官を撃破しなくてはならなかったり、市民を守らなくてはならない場合もある。ターン制限が設けられると、悠長に経験値稼ぎなどしている暇はなく、ユニットの動かし方に手間取るとクリア不能になる恐れすらあるため、勝利条件が全滅以外になるとステージの攻略法は大きく変わってくるのだ。右の表にある条件例と簡単な攻略アドバイスを参考に、セーブ機能を生かして攻略に挑んでいこう。セーブする状況もよく考えること。

●勝利条件●

敵の全滅	ターンに制限はなく、出現する敵をただ倒すだけの標準的な条件で、経験値を稼ぐ絶好のチャンスになる。
○○○の撃破	○○○に当てはまる敵キャラを倒すとステージクリアなので、経験値を稼ぐならそれ以外の敵を全滅させよう。
○○○のターン	○○○ターン以内に「……」に当てはまる条件を満たさなければならないので、全力を尽くして挑もう。
○○○の救出	○○○には市民や特定のキャラ名が入る。無論その条件を満たさなければゲームオーバーになってしまう。
その他	上記以外にも勝利条件はあるが、ターン制限の条件より厳しいものはないだろう。可能なら経験値稼ぎを。

●敗北条件●

主人公の死亡	主人公は比較的に強くなりやすいキャラなのでよほど無理をしなれば大丈夫。最も楽な条件といえる。
○○○の死亡	○○○にはキャラ名が入る。ストーリー上必要不可欠な人物は条件に登場する。しかし、救出は市民より楽だ。
○○○の救出	そのほとんどが市民。面が進むとしVも上がるが、死亡は時間の問題。機動力のあるユニットで救出しよう。
ターンオーバー	○○○ターン以内に特定の条件を満たさなければならない。難易度の高い面もあるので必ずセーブしておこう。
その他	上記の応用となる条件が他にもいくつか存在する。また、上記の条件が複数組み合わせられる場合もあるぞ。

出撃前の下準備

ユニットの能力を把握しよう

各ステージ毎に、出撃する準備を整えなければならない。最低限マップ配置さえ行えば出撃できるが、それだけでは自殺行為だ。

まずは各ユニットの能力を把握し、武具を整えて傭兵を揃えよう。そのステージに配置されている敵ユニットのクラスを見て、それに有効なクラスで挑むのが常套手段になる。クラスチェンジすると装備できる武具も変わってしまうので、アイテムの購入はクラスを決定してからにした方が無駄が出ないだろう。

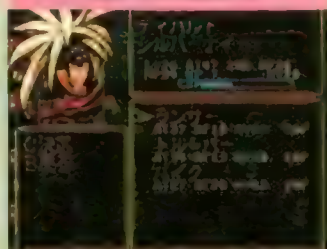
順序は、敵クラス確認→味方クラス決定→傭兵を揃う→装備を整える→セーブとなる。

クラスチェンジ



敵ユニットの影響を受けるクラスなら変更した方がよいが、そのクラスで成長させたい場合は無理に変更することもない。劣勢と判断したときに限り、有利なクラスに変更しよう。

傭兵斡旋所



このゲームでは傭兵が少ないと、それだけで戦場に不利なので揃えるだけ。資金不足のときは不要なアイテムを売り、それでも足りないときは強いユニットから揃えていこう。

アイテム購入



装備できる武具でも、+1程度の強化しか得られないなら買わずに見送った方がよいこともある。装備が整っていて戦力的に余裕があるユニットは我慢して、資金を温存しよう。

武器の効力について

武具を購入するときに参考にしたいのが補足説明だ。これはショップ内で武具やアイテムにカーソルを合わせてスタートボタンを押すことで表示できる。アイテムにカーソルを合わせただけではATとDFの変化しか見られないが、この説明にはその武具の特殊能力などが記されていることもあるのだ。例えば+1の武器であっても特定の属性に効果的なモノであったり、逆に攻撃力は高くても機動力に影響を及ぼすほど重いなどといったこともある。早計に購入することは避けて、武具の能力を見てから購入するようにクセをつけよう。

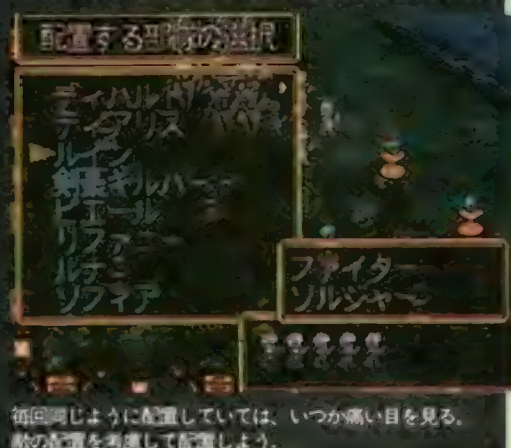
★敵の配置を見て配置しよう★

ほとんどのステージのマップ配置は、特定の場所にプレイヤーの任意でユニットを配置することができる。

配置の考え方として、敵が速くに位置する場合は前方に機動力のない魔法使い系ユニットを置いたり、救出する市民がいる場合は機動力のある飛兵や騎馬を前方へ置いたりする。つまりマップ配置は敵の配置に依存されると言うことになる。

例として、市民を助けるのが目的であっても、敵に弓兵が多くいるのなら飛兵を前に出すのはうまいというケースもある。逆にその飛兵が足手まといになって

しまつては、せっかくの戦略も丸潰れというもの。配置には十分気を配るように。



毎回同じように配置しては、いつか痛い目を見る。敵の配置を考慮して配置しよう。

ユニットを移動させる

陣形を使いこなそう

陣形とは指揮官を中心に並ぶ傭兵の形のことを言う。その陣形は5種類用意されており、敵の闘ううえで使い分ける必要がある。不利な戦いも陣形を使いこなせば、自陣を勝利に導くこともできる。ここでは、その5種類の陣形の特徴と使い方について考える。

四角型

指揮官を取り囲むように傭兵が陣を組む。他の陣形と比べて傭兵が広がらないのが特徴で、敵から逃げるときに有効だ。普段の移動時でもこれで。

縦型

指揮官の上下に均等に傭兵が並ぶ。敵との戦闘場所が縦になった橋や通路なら、複数のユニットをこの陣形にすれば大勢で攻めることができる。

横型

縦型とは逆に横方向に傭兵が広がる。使い方は縦型と同じで、横に細い地形での戦闘に効果を発揮する。敵から縦方向に逃げる場合も有効だ。

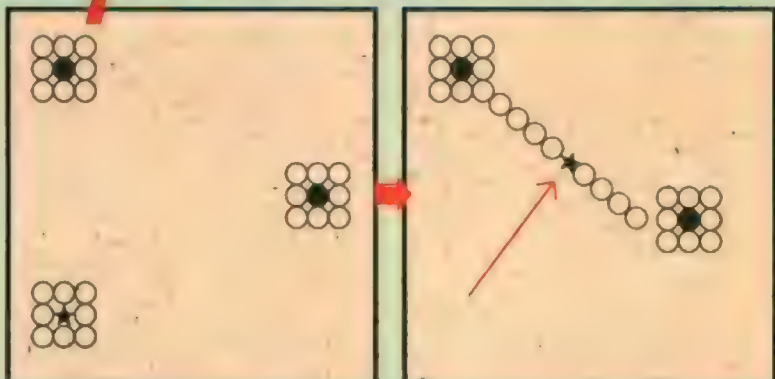
左斜型

指揮官を中心に斜めに陣を組む。5つの陣形の中で最も広がった形でもある。主に攻撃時に有効な陣形で、逃げるときには向かないだろう。

右斜型

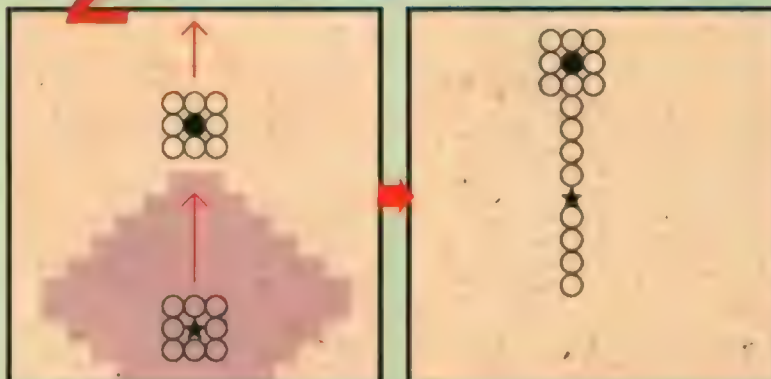
左斜型とは逆に傭兵が右斜めに並ぶ。使い方には大差がなく、攻撃時や後方の敵を守るときに効果を発揮。やはり逃げるときには向かない。

例1 複数の敵を同時に攻める場合



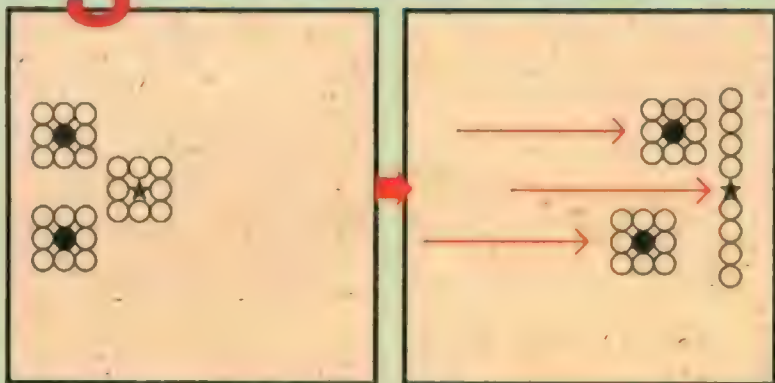
敵が左右か上下に別れて攻めてきたときに有効な戦術。傭兵の広がる範囲が広い斜左型と斜右型がこれに適している。移動してくる敵に合わせてるのは難しいが、傭兵の広がる位置と敵の行動を読んでうまく接触させよう。

例2 後退する敵を追いかける場合



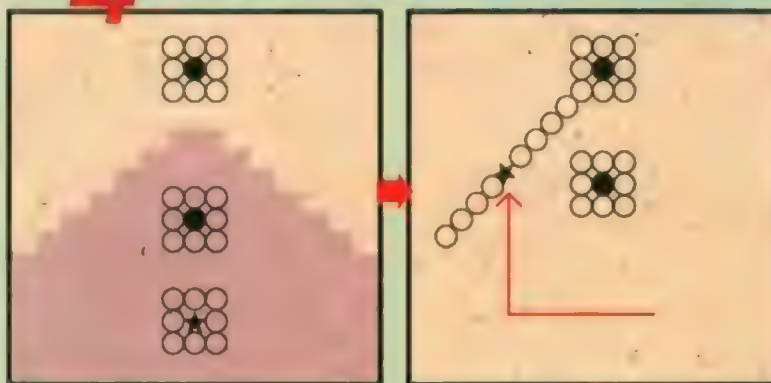
敵を追いかけるときは先端の傭兵が接触するように陣形を変化させよう。その敵が縦軸にいるなら縦型、横軸にいるなら横型にする。斜め方向に敵が逃げるときは、縦横に移動しながら陣形を斜め型にすると良い場合も。

例3 無傷で敵から逃げて離れる場合



移動力が同じか、こちらより機動力のない敵ユニットに有効。逃げる方向に対して横へ広がる陣形にすれば、追っ手の傭兵と接触することを防ぐことができる。例えば図のように横へ逃げるのなら縦型へ陣形を替える。

例4 特定の敵を狙い撃ちする場合



動かない敵ユニットに対して有効。特に弓兵や魔法使い系のユニットは前線へ出てくることがなく、彼らを放っておくと余計なダメージを受けてしまう。図のように移動して陣形を替え、いち早く撃破していこう。

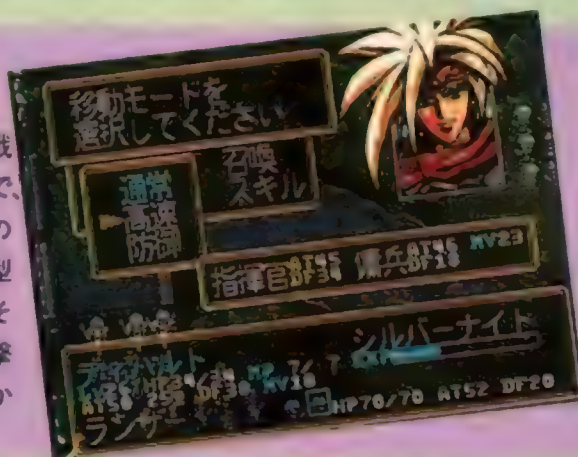


移動モードのうまい使い方

移動する際に注意してもらいたいのがモードの使い方。特に高速は機動力をアップできるために多様する機会も多いが、このときはユニットの防御力が激減しているので、敵に接近する前に通常に戻す必要がある。

このゲームで重要になるのが防御の使い方だろう。防御状態に入ると移動

はできないが、防御力は上がり、作戦実行時に傭兵が消えることがないので、敵の侵攻を食い止めることができるのだ。強力なユニットで陣形を縦か横型に組み傭兵を広げてから防御にし、その後方から弓兵や魔法使いに援護射撃させるのが常套手段となる。市民をかまくるときにも役に立つだろう。



普段は高速で移動するようにして、敵と接触するときに通常へ戻すようにしよう。

敵ユニットと闘う

ユニットの能力を生かそう

以前の記事でもお伝えしたが、ユニットには得意な相手、苦手な相手といったぐあいに相性がある。相性の悪い相手との戦闘は控え、相性の良い相手を攻めるのが戦略の基本となる。機動力があるからといって騎馬と飛兵で敵陣へ攻め込むのはいただけない。敵ユニットを確認して戦闘へ挑むように。

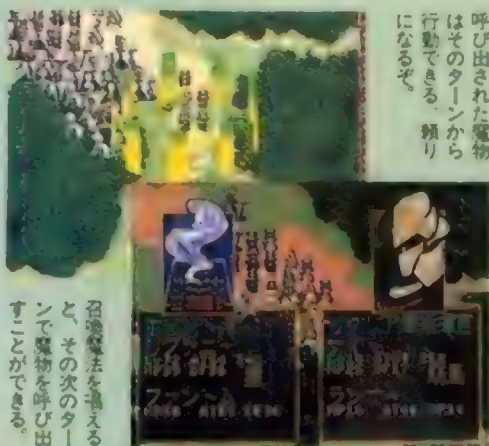
魔法の使い方で戦いも楽に

様々な効力を期待できる魔法は使い次第で戦略の要にもなりうる存在。乱用するのではなく、必要なときに最小限の魔法を唱えていくのだ。例えば、MPを節約しようと肉弾戦でがんばっても、敵との戦力に差があると回復系の呪文を多用することになる。ならば最初から攻撃力UPの魔法を使っておいた方が結果的にMPの節約につながるというものだ。

魔法は大きく分けて3つに分類できるので、その特徴を見てみよう。

召喚魔法について

魔物を召喚して1部隊として扱える召喚魔法。この魔法で召喚された魔物は術者と同じLVではあるが、使える魔法やクラスが異なる。召喚した術者が使えないような魔法を持っている場合が多い。また、魔物によっては弓を使えたり、魔法が使えなかったりする。召喚するときには注意してほしい。冒頭でも記したように召喚された魔物は1部隊として扱えるので、陣形や治療といった行動も可能になる。敵が多い面ではとても役に立つ存在になるだろう。



召喚魔法を唱えると、その次のターンで魔物を呼び出すことができる。

呼び出された魔物は、そのターンから行動できる。頼りになるぞ。

敵

敵は相性に合わせてユニットを前後させたりといった行動には出てこない。しかし、弓兵や魔法使いはもともと後方に位置している。

強力なユニット

強力という意味は相手の相性の良いユニットと単純にLVの高いユニットの2つの意味がある。それらのユニットを前線へ出していこう。

槍兵・それ以外

相手と接触しなくても遠距離から攻撃できるユニットは接近戦に弱いので、強力なユニットの後方に位置させるのがいいだろう。

攻撃魔法 回復魔法

敵と戦うときはこのように陣を展開させるのが基本中の基本だ。

最も後方に位置させるのが接近戦の苦手な魔法使い系のユニットになる。状況に合わせて攻撃、回復呪文を使い分けて援護していくことになるが、ボスが存在するステージではその戦いのときのためにMPを温存しておきたい。戦略に合わせて魔法の使い方も変えていこう。

攻撃魔法

間接的に相手にダメージを与える魔法には、火や雷などの属性がある。当然、より多くのダメージを与えるために、敵ユニットが苦手とする属性を知っておく必要がある。



まとまった相手を攻撃するときに絶大な威力を発揮する。

補助魔法

攻撃力や防御力を増加させたり、敵を混乱させる魔法や味方ユニットをワープさせる魔法まである。使い方を間違えなければ、最も頼りになる部類の魔法である。



へたな攻撃魔法を放つより確実にダメージを与えられることもある。

回復魔法

非常時にのみ使うようにしたい回復魔法。回復魔法には1部隊に有効なものと、その範囲のないユニットに効果があるものの2種類に分かれる。状況に応じて使い分けよう。



MPにも限界があるので全滅の恐れがあるユニットにだけ使っていこう。

スキルについて

スキルとは魔法とは異なり、そのキャラクターの特技のようなものにあたる。そのためMPを消費することなく使用することができるが、直接的に相手を攻撃する類のものは少ない。魔法を2回連続で唱えたりマップ上に隠れるといった、魔法でいうところの攻撃補助にあたるものが多いのだ。また、プレイヤーが任意で利用できるスキルの他にも、盾装備などのキャラクターに備わる能力がある。

スキルの習得はLVアップで行われるのではなく、クラスアップやクラスチェンジによって覚えることができる。一度覚えてしまえば他のクラスになっても使用できるぞ。



魔法のように多用するものではないが、いざというときに役に立つだろう。

POINT

BOSS戦は大人数で挑め

面によってはボスクラスの敵が存在する。ボスクラスの敵ともなるとザコのLVを大きく凌ぐため、1対1の戦いで勝利するのはまず難しい。ボスは大概一か所であつぞり返って動かないので、初めはザコを全滅させることを考えよう。そしてボスと戦うときは、強力なユニットにさらに攻撃力を上げる魔法をかけて肉弾戦を挑み、回りからは回復魔法を唱えて援護していこう。ボスは回復力が凄いの、こちらまで治療していたら倒すことはできないぞ。



とにかくボスには人海戦術で挑むしか手はない。各ターン回復して連続的に攻撃しよう。

隠しステージを一挙紹介!!

その1 「新説・森のギュードン屋」

道に迷ってしまったディハルト達は、謎の飲食店に出くわしてしまう。一行はその店で一休みすることに決めたが、店に続く森の中には魔物が隠れている。

ここでやるべきことはユニット全員を一定のターン内にお店の中へ入れること。成功すると良いことがあるかも?

ヒント

4面。1丁目にルインと某を並べる。村人は西へ避難。ピ○○○に接近、方向感覚を試したと返答。クリア後、イ○リスにムットする。

おお? エマーリンクとガイエルに内緒でギュードンですか? ずるいですな。



注文するからにはお金が必要。お金がないと良い目にはあえないぞ!

その3 「男の美学と女王様」

今度は怪しいムキムキマンのいる建物の前に着いてしまった。なにやら変な人達が変なことを言い出しているぞ……。

ここのキーポイントは女王様。彼らの言う女王様とは一体誰だろうか? もちろん女王様というからには女性キャラクターの誰かである。それらしい人はというと?

ヒント

20面。青く光る場所(3つ)をディハルトでまわる。質問の答えには、「おがむ」「とりあえずおどる」「ボ××ジング」。



彼らのグラフィックも凄いがオブジェの動きも凄い。

女王様とは一体!?



その2 「歴代の英雄たち」

またもや妙なところへ迷い込んでしまった一行達。そこには、なにやら口喧嘩をしている者がいる。はて、この人達どこかで見たことあるような?

彼らは主人公は誰かでもめているらしい。それを決めるために戦闘が始まるが、真の主人公は誰か教えてあげよう。

ヒント

10面。ド・ー二に接近し、側は、××と質問。ケー・ツカイロに接近し欲しいと言う。○○○アに接近し石を買うよう頼む。彼女をケー・ツカイロに接近。



彼らの口喧嘩は内輪過ぎる。でも、わかる人にはわかるだろう。かなり笑えるぞ。

いよいよ戦いに。さて、勝利するとなにか良いことはあるのかな?

その4 「最強の敵」

最後はかなり真面目なステージ。真面目というか終わっている。なにが終わっているかって、出現する敵の数の多さ、その強さがです。それまで撃破した敵が絶大な力を持って復活してくる。しかも、ここは味方の指揮官が一人でも死亡するとゲームオーバーになるという徹底ぶりなのだ。

ヒント

一度35面をクリアし、その後30面をプレイ。アルデミューラを説得してステージクリアする。その後、「……た」を選択する。



ここにいる敵を全て倒さないといけない。LVIはいくつかって? 恐くて言えない。

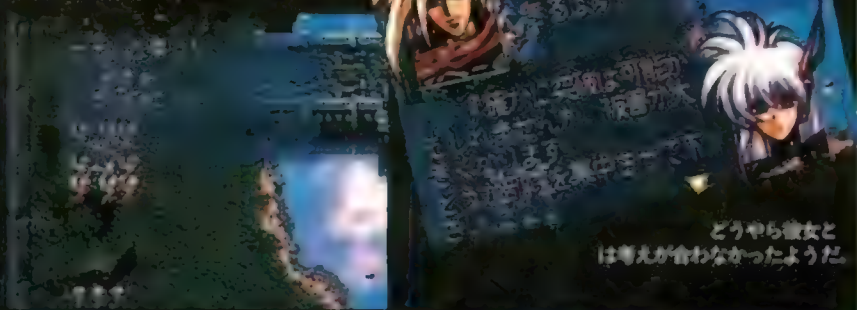
なんと女の子達がさらわれてしまっている。なんてズルイ奴等なんだ。

★その他の隠し要素とヒロインシステムについて★

このゲームではほぼ全ての面に隠しアイテムが存在するらしい。詳細は不明だが、特定の場所にユニットを移動させることで発見できるようだ。しかし、それだけではアイテムを入手することはできないこともある。余裕があるときはMAP中をくまなく探して、いろいろと試してみるといいだろう。

ヒロインシステムについても残念ながら詳細は不明だが、どうやらゲーム中に起こる会話のによって女性キャラの好感度に変化するようだ。それによってなにが起こるのかはさらに不明。好きなキャラには愛情を持って接してあげようね。

全話の途中で隠し敵が現れたら注意。書え方によっては……



どうやら彼女とは考えが合わなかったようだ。

天外魔境 第四の黙示録

The Apocalypse II

●ハトソン●発売日未定●価格未定
●RPG●CD-ROM2枚組

サターンで
RPG! '96
Special Feature

お待たせの「第四の黙示録」
続報をお届けするぞ! 今回は
今まで謎に包まれていた細かい
システムも紹介していく。今ま
でのおさらいも兼ねているので
じっくり読んでくれ!

天外魔境第四の黙示録まずは今までのおさらい

PCエンジンから始まった天外魔境シリーズ最新作がこのサターン版「天外魔境 第四の黙示録」だ。今までのシリーズ同様、火の一族にまつわるストーリーを軸に、ギャグやホラー、ミニゲームやサ

ブシナリオ満載のおもしろいRPGになることは間違いない。注目してほしいのは随所に見られるハリウッド映画のパロディ。誰もが知っているものから、わかる人だけニヤリとするものまである。

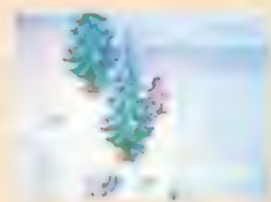
STORY

架空の時代19世紀のアメリカ。そこでは暗黒教団と呼ばれる怪しげな宗教団が世界を牛耳っていた。暗黒教団における審判の十二使徒と呼ばれる者達は、彼らの神である絶対神を復活させるのにどうしても必要な神の子を探し出すため、各地で住民を弾圧していた。そのためにそれぞれのエリアボスに住民は憎えながら暮らす生活を強いられた。カルフォルニアで魔物ハンターのレッドベアに育てられていた火の一族の末裔、雷神はそんな世界の窮状を変えるべく立ち上がる。そして、各地で竜を同じにする仲間を集めながら、災いの元を断つべく旅は続く。

世界観のモチーフ・舞台はアメリカだ

今までの天外魔境は日本に似た架空の国ジバングが舞台だったが、「第四の黙示録」ではアメリカが舞台。誰もが知っているアメリカの名所旧跡がふんだんに出てくるぞ。また街や州によって特色あるイベントも用意されている。

ハリウッドなら映画のイベントが、ラスベガスならカジノまで楽しめるぞ。



大自然と近代的な街並みが混在するアメリカ大陸を旅していく。

美しいムービーと盛りだくさんのイベントが特徴

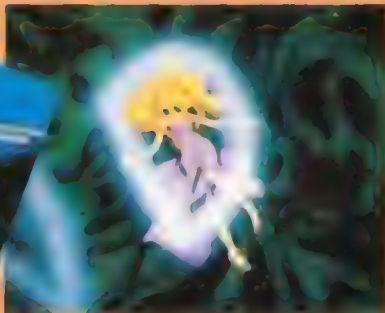
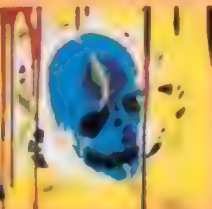
基本的には斜め見下ろし型のオーソドックスなタイプだが、このゲームが他のRPGとひと味違うところは、ふんだんに使われたハイレベルなムービーシーンにある。テレビアニメにも劣らない高いクオリティで各イベントを盛り上げ

てくれるぞ。イベントの仕掛けも多種多様で、「本編とは関係ないが、それだけで楽しめる作りになっているもの」も用意。本編から外れて、それにだけ熱中しないように注意が必要かも? さらにミニゲームも入ってお買い得感大

見やすい斜め見下ろし型



随所に使われる迫力のムービーシーン



これが「第四の黙示録」基本システムだ!

コマンド入力方式で楽々バトル

難しいことは何もいらぬコマンド入力式。実行したいコマンドにカーソルを合わせて、ボタンを押すだけなので初心者も安心なのだ。だからといって戦闘が退屈なわけではなく、魔法やキャラごとに用意された特殊攻撃で敵をガンガン倒していく爽快感もあるぞ。



雑魚だからといって気を抜かず戦え! とはいえ、コマンド入力方式で戦闘は楽々なのだ。

迷宮探索もRPGの楽しみだよね

ダンジョン探索はRPGをプレイする者にとって、最も時間をかける要素。いたずらに難しいとそれだけでやる気を失ってしまう人もいだろう。その点、本作は斜め見下ろし型なので、画面全体が見やすく、探索しやすい。それぞれに凝った仕掛けがあると思われるが、難解なだけのダンジョンでは終わっていない。これはシリーズをとおして守られているので、ファンや初心者も安心だ。



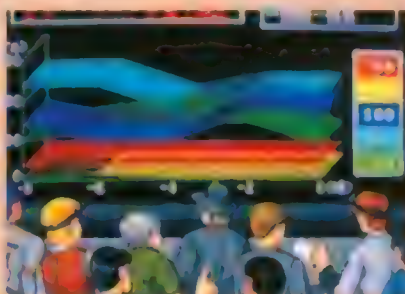
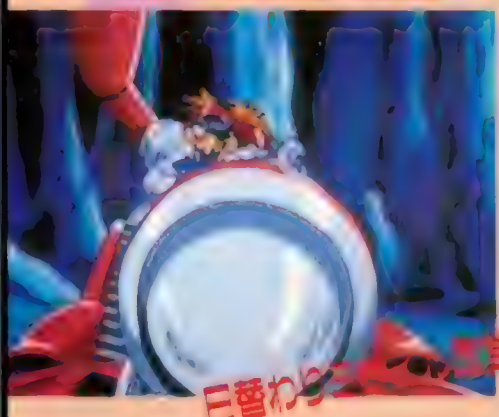
ダンジョンの入口やダンジョン内も雰囲気たっぷりに描かれている。今から楽しみだ。

ゲームの中でも時は流れる…PLGSシステムとは?

スーパーファミコンソフト、天外魔境ZEROでもおなじみのPLGSシステム。ゲームの中でも刻々と時間が流れ、日中と夜間で起きるイベントに変化が起こるのが特徴だ。また時間の流れを利用したイベントもある。相場取り引きと足長おじさんシステムがそれだ。相場取り引きは時間の流れとイベ

ントの進み具合で上下する。また足長おじさんシステムはラスベガスにある学校から女の子を1人選び、学費を援助していくもの。時間が経つと女の子から時々、近況報告や感謝の手紙が届くようになる。小説の足長おじさんのように女の子の成長に一喜一憂できるのが嬉しい。

Dr.Mの必殺技



相場取り引きはシリーズでも好評だったイベント。ボスキャラの攻撃も日替わりだったりする。

バトルシーンのアニメーションも大迫力!

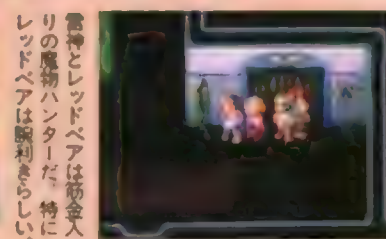
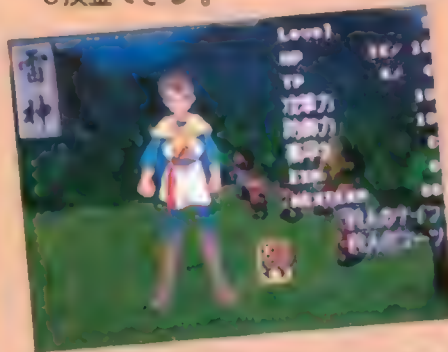
RPGの敵といえばあまり動きのないモノを想像するが、本作ではすべてアニメーションで表現される。さらにバトルシーンでは、敵の攻撃や魔法も迫力あるアニメーションで動きまくるのだ。CD 2 枚組の大容量を生かしているのでアクションも豊富!!



写真はテキサスのエリアボス狂楽のスカルビートの攻撃シーンだ。

お金は魔物を狩って稼ぎましょう

このゲームでお金を稼ぐには、魔物ハンターとして魔物退治の依頼を受ける。そこで成功報酬をもらうのだ。また戦利品の牙や毛皮も換金できる。



雷神とレッドベアは筋金入りの魔物ハンターだ。特にレッドベアは腕利きらしい。

キミはどんな顔を描く? オリジナルNPC (ノンプレイヤーキャラクター)

ゲーム中に自分のオリジナルキャラクターを登場させることができた……そんな願いをかなえてくれるのがこのNPCエディターだ。24×24ドットの作成画面で自分の好きなように顔を描いておけば、雷神達

の仲間となって活躍できるぞ! ただし、すでに身体グラフィックは用意されている。声は横山智佐さんだ。



声は横山智佐さん



慣れないと難しいドット絵。声が声だけになるべく可愛い顔を描くといいかも。

登場キャラを大紹介!!

イベントやミニゲームの多いこのゲーム、
ついでに登場人物も多かったりする。今まで
も紹介したが、改めて簡単なプロフィール付
きで紹介しよう。これらの仲間は始めから仲

間になるわけではなく、雷神が旅をして訪れ
る地でのイベントをクリアして初めて仲間
になる者もいる。重要なキャラクター夢見もそ
の1人だ。初めて見るキャラもいるかな？



主人公

雷神



奥義「電撃逆炸裂!!」

幼い頃に両親を亡くしインディアンのレッ
ドベアに魔物ハンターとして育てられる。物
静かだが内に激しい闘志を秘めている。左肩
に火の紋章を持つ火の一族の末裔である。ベ
アと共にニューオリンズを
訪ねた際、夢見と知り合う。

ニューオリンズにある「わんぱくハウス」
で双子の兄・サムと共に孤児として育てら
れていた。心優しい少女で不思議な夢を見
ることができる。戦いとは無縁に見えるが
不思議な力を発揮し、雷神たちの戦いを手
助けしていく。



夢見



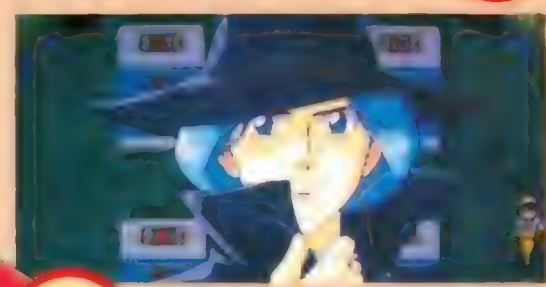
禅剛

ジバングかぶれのアメリカ人。サム
ライに憧れているが、ジバングを何か
勘違いしているようだ。



火門

年齢不詳、性別不詳の謎の忍者型ロ
ボット。性格、特徴など一切不明。Dr.
Mに造られたらしい。



都来

陽気で人なつっこい中国人。剣の力
より金の力を信じているフシがある。
中華街のボスでもある。



星夜

性格、特徴が不明な運命論者。雷神
に秘められた無限の可能性に気が付き、
導いていく。



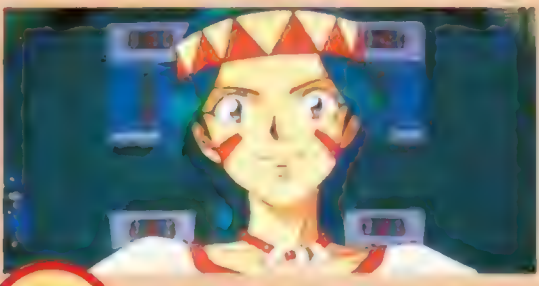
エース

普段は気弱な保安官チェリー・アー
プスだが、仮面を身に付けると正義の
アメリカンヒーロー、エースに変身ノ



ポブ

ジャマイカ生まれの格闘家。レゲエ
を聴くと踊りだし、歯止めが効かない
まま暴れます、熱い男だ!!



タ能

男勝りのインディアンの女戦士。右
胸に火の紋章を持つが、悪魔の印と思
い込み悩んでいる。山奥に1人で住む。



レッドベア

伝説の魔物ハンター。幼い雷神を父
親代わりになって育てる。彼の過去は
一切不明とされている。

雷神たちに立ちはだかる強大な敵エリアボス



純銀のプリザード



闇の恋人キャンディ



千の顔のテリー



マダム・アペティ



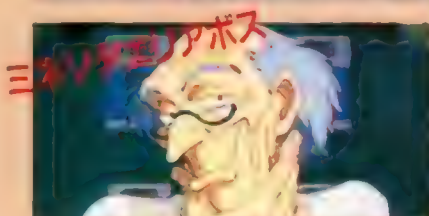
狂楽のスカルビート



暗黒教団首領サネトモ



鮮血のベラドンナ



Dr.M



TVマン



迷宮のドラクロア



偉大なるカルベ



獣神ロゴス

彼らがどこからきたのかはわからない。ただわかっているのは邪悪なる者たちだということだ。絶対神を復活させるため、ひたすら「神の子」を探し、人々を恐怖に包み込む。審判の十二使徒と呼ばれる者たちはアメリカ各地に散らばり、それぞれのやり方で人々を弾圧している。ある者は吹雪を使い、ある者は人々をゾンビ化させ、またある者は人の心に迷宮を作り上げる。雷神たちは行く先々でそれ

ら十二使徒である強力なエリアボスたちと戦っていかなければならないのだ。そしてすべての使徒たちを統べる暗黒教団の首領サネトモは一切の詳細が不明だが、ニューヨークで雷神たちを待ち受けている。数々の困難を乗り越えて雷神たちは、平和を勝ち取るためニューヨークを目指して旅を続けるのだ。

まだまだある「第四の黙示録」のナゾ



北米大陸最高峰の山マッキンリー。その奥の炎の祭壇に、あるアイテムが眠っている。

さて、ここまで読んでくれた読者なら「天外魔境 第四の黙示録」の大まかなところはわかってくれたと思う。しかし、まだまだこのゲームには謎が隠されているのだ。例えば左の写真、実はゲーム上でもかなり重要な場所らしい。どうやら雷神にとって重要なアイテムが眠っているというのだ。噂では魔法攻撃に関係があるらしいが、詳しいことはよくわかっていない。さらに仲間の使う魔法や特殊攻撃の修得にも、ある秘密が隠されている。これらの謎も次報で詳しくお伝えできると思うので期待してほしい。





吉本興業がおくる
正統派(?)シミュレーションRPG

吉本興業がサターンに本格参入！ 今までにも何度かゲームにタレントを出演させてきたが、今後は自ら企画・制作を行うという。その第1弾が「ファンキーファンタジー」だ。

**サターン
RPG! '96**
Special Feature

- 吉本興業
●11月15日発売予定●5,800円
●シミュレーションRPG
●全年齢推奨

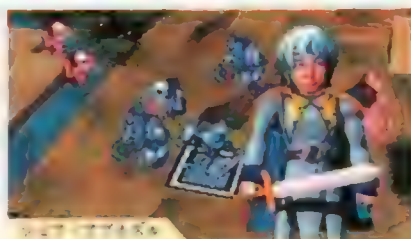
まずはオープニングを
とくにご覧あれ!!

右の連続写真は第1話のオープニング。都市が襲われるシーンのものなんだけど、襲ってくるヤツらがどこかで見たようなキャラクターだったり、場所もどこかで見たようなシーンだったりして思わずニヤリとさせられる。ゲーム本編でもこういったパロディ要素を満載しているぞ。

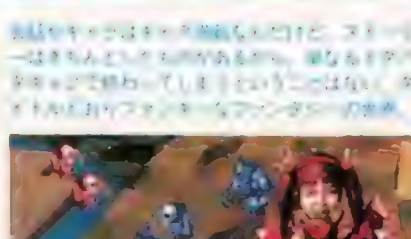


立体的なステージで繰り広げられる新喜劇風ファンタジー

このゲームはファンタジーの世界が舞台になっていて、ストーリーは一見まともなような気もする。しかし、登場するキャラはナインティナインや間寛平といった人気タレントがコスプレして、それが3Dモデリングされているのだ。だから、ストーリーがシリアスに展開するはずもなく、まるで新喜劇を見てみたいに大笑いしながら楽しめる。吉本だからこその新しい世界観だ。



お顔が欲しい！いや、いや、お顔の方が欲しい！……
くっ、これが若さゆえのあやまちというものか……



あー、うんさーい！ 細かいこといろいろ覚えてんじやないわよっ！ 胸の小さい小娘はおだまりっ！

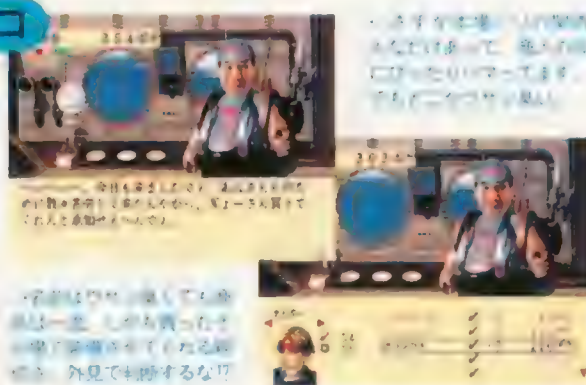
ストーリーと特徴

アルカモ太陽系の第6惑星ハターンは4枚の大カード「喜」「怒」「哀」「楽」の力により平和と安定を保っていた。しかし「喜」の大カードを持つヨシモール王国に「怒」の大カードを持つロクナ帝国が攻め込み、ヨシモール王国は王都と大カードを奪われてしまう。

プレイヤーは王女の親衛隊の2人となり、王女を守りながら帝国の皇帝サカータ16世の野望を打ち砕くのが最終目標だ。会話シーンでの選択や戦闘の結果によりストーリーが様々に分岐するので、仲間になるはずのキャラが登場しなかったり、敵として登場する場合もある。それによって何回もプレイを楽しむことができる。

武器屋ホルネコ

エピソードとエピソードの間には、武器屋「ポッタクル商店」の店主、宮川大介扮するポルネコが登場する。店の名前も店主の名前もアヤしいけど、この店に置いてある武器の名前もまたアヤしくておもしろい。それぞれの武器名の元ネタが何かわかるかな？



一風変わったゲームシステムを大公開!!

今までのシミュレーションRPGとはちょっと違った、数々の新システムを紹介する。

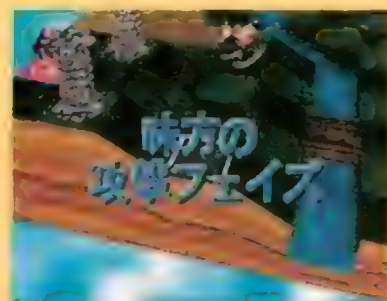
◎移動&攻撃システム

一般的なゲームだとターン内でユニットを動かし、その場で攻撃をしかけるワケだけど、このゲームの場合は1つのターンの中で移

動のフェイズと攻撃のフェイズに分かれている。自軍のユニットをすべて移動させ終わってから、一斉に攻撃をしかけることになるぞ。



移動の直後に攻撃ができないのでユニット単位ではなく軍全体の動きを考える必要がある。



左の写真の場所を違う角度からみたところ自分の好きなように視点移動できるぞ。



そのフェイズで移動できる場所は、明るく表示されるので一目瞭然。



移動は地形の起伏を考慮する必要もある。けつこう橋を使うのだ。

攻撃の流れ

戦闘も単なる1対1ではなく、最大6体のモンスターが入り乱れて闘うシステムになっているのだ。相手を囲んで袋だたきということも可能だ。



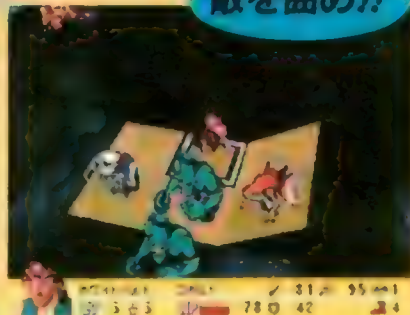
遠距離攻撃



移動の仕方によっては敵を囲むこともできる。その状態で戦闘をしかけると1体の敵を複数で攻撃することになるので絶対的に有利。かなり強い敵でも1対複数なら勝つチャンスもあるので、移動時に良く考えて、各個撃破していくことが勝利へのポイント。

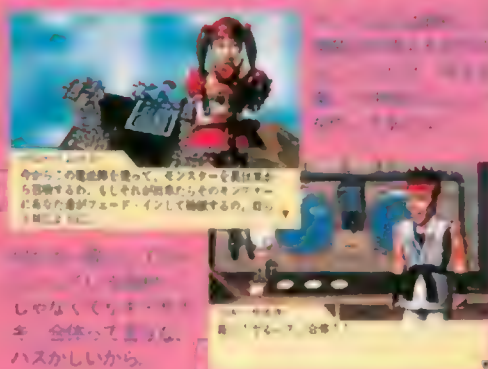
逆に敵に囲まれて、あつという間にやられてしまわないよう注意。

敵を囲め!!

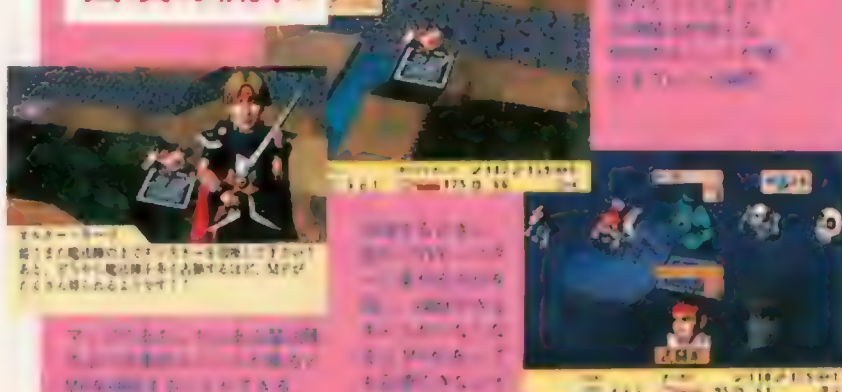


召喚&操獣システム

このゲームでは登場キャラがモンスターを操縦する「操獣システム」が採用されている。乗り物となるモンスターは魔法陣で召還できるのだが、強いモンスターほど多くのMPが必要になるぞ。

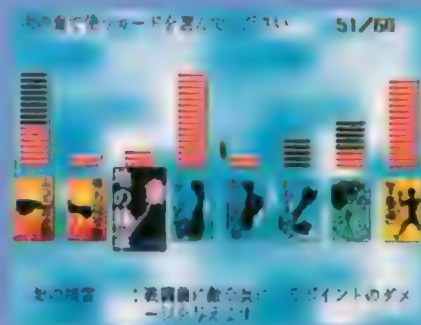


召喚の流れ



◎カードシステム

このゲームの最大の特徴ともいえるのがカードシステム。自軍も敵軍も何十枚かのカードを持っており、このカードを使うことによって戦闘時に攻撃力や防御力を一時的にアップさせたり、移動時に任意の敵一体に攻撃するなど様々な効果を発揮する。戦闘の勝敗を決めるのはカードの使い方だ。





伝説のオウガバトル

絶賛を受けたスーパーファミコン版からセガサターンへ。色あせない「オウガバトル」の世界は移植によって究極の進化を遂げた。より遊びやすい環境に改善されたからこそ、初めて遊ぶプレイヤーにこの面白さを体験してもらいたい!! 今回は、知って得する攻略要素を細やかに紹介していく。

●リバーヒルソフト●11月1日発売
●5,800円●シミュレーションRPG
●1人プレイのみ●全年齢推奨

シミュレーションRPGの革命作がサターンでよみがえる!

ゲームの模範的進め方を伝授!!

昼夜の変化があるリアルタイム進行、属性がからんだキャラ育成など、オリジナリティの高いシステムが光る本作。ここには、可能性を秘めた兵士という自由な素材が用意されている。これら

をどう指揮し、勝利を勝ち取るかがプレイヤーの腕の見せどころだ。ゲームの流れを見失わないように、まずは基本的要素を押さえていく。シミュレーションRPG入門者に熟読してほしい。



フィールド上の都市では、アイテムを売買するショップが存在することもある。攻略が楽になるので頻りに利用しよう。

多彩な効果を生むタロットカードは、独特な世界観を際立たせる要素のひとつ。これは火炎の魔法が使えるカードだ。

PLAY START FORMATION ユニットの編成



最初にするべきことは、様々なキャラをバランスよく配置し、自分でユニット(部隊)を作り直すこと。戦士系は前衛を守り、魔法使い系は後衛につ

くようにフォーメーションを組ませよう。

STEP 1 FILED.1 ユニットの派遣



派遣したユニットの現在位置は、マップ上で確認できる。編成を終えたら各ユニットを戦場へ出し、都市や教会などを解放させるように派遣命令を出す。ボスの居城を最終目的地に考えて、まずは近い場所の拠点を確保していくのだ。

STEP 2 FILED.2 都市を解放



不自然に道が途切れている所には、隠し都市がある。

各都市にユニットを移動させると、敵の支配下から解放できる。ALI、CHAの高いユニットだと民衆の支持を表すカオスフレームが上昇し、タロットカードと情報が手に入る。

ココを押さえればOK!

OGRE BATTLE

基本戦略 5 箇条



ほとんどの重要ポイントはCHA、ALIに集約される。詳細はチェックだ!

第 1 条

自分より高レベルの敵は殺さない

レベル以外にクラスチェンジに必要なパラメータは、CHAとALI。これは自分よりレベルの低い敵を倒すと下がり、高い敵を倒すと上がる仕組みになっている。また、ALIについては倒した敵側のALIによって変動する複雑さがある。ここからレベルの低い敵を倒してメリットがないというのが分かるだろう。レベルを上げすぎない手段は、ある程度育ったキャラで戦闘専門のユニットを作り、代わりに戦ってもらうこと。このユニットに厳しい前線をまかせ、ムダな戦闘を省いていくのだ。



第 2 条

都市解放はALI、CHAの高いキャラで

フィールド画面の右上に表示されるメーターは、カオスフレームと呼ぶ。これは民衆の支持率を表したもので、だんぜん高い方がよい。強力なキャラが仲間になったり、アイテムがもらえたりと様々な恩恵が得られるからだ。ではこのカオスフレームはどのように上昇していくのだろうか。答えは都市を解放したユニットのCHAとALIが原因だ。この2つのパラメータが高い、つまり人間的魅力のある者を都市に迎えば、民衆は喜ぶのである。逆に低いとカオスフレームが下がるので注意!



各キャラクターの特殊能力を見きわめることが大事

前衛と後衛のメリットとは

自軍ユニットの能力を最大限に引き出すために、ユニットのフォーメーションには特に注目したい。まず覚えておくべきことは、どのキャラも配置する場所で攻撃方法が変わるとのこと。ナイトを例に挙げると、F（前衛）は「きりつける2」。B（後衛）が「きりつける1」とステータスに表示される。この場合、敵を2回斬りつけられる前衛側が有利なわけだ。このように、各キャラの得意な攻撃を把握すれば、おのずと配置すべき場所が分かってくる。フォーメーションは随時変えられるので、有効的なポジションに気を配るようにしよう。



大空・低空タイプのキャラを各ユニットに加えよう

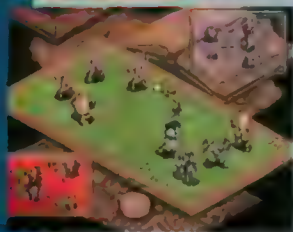
ユニットの移動スピードは、勝負に関わってくる重要点だ。敵の動きに対応するため、速ければ速いほどいい。そこで活躍するのが大空・低空タイプのキャラ。いかなる地形でも制限なく進めるうえに、加入したユニットの移動速度を上げる能力を持っている。将来性もあるので翼のあるキャラは大切に育てよう。

おすすめキャラクター

ホークマン
グリフォン
ワイアーム

STEP 3

BATTLE 1
戦闘で勝つ

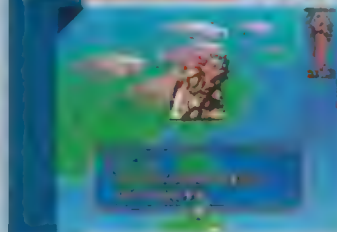


バトルコマンドで敵の攻め方を間接的に指示できるのだ。

こちらが動くのと同様に、敵側も多くの兵を送り込んでくる。一定の距離まで敵に近づくと戦闘へ突入だ。限られた攻撃回数のうち、より多くのダメージを与えることが勝利条件。

STEP 4

FILED 3
仲間を見つける

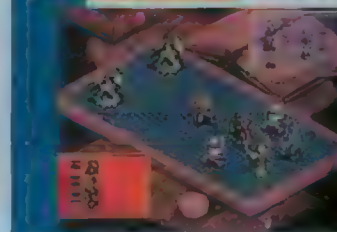


彼らが仲間になるのは、解放した都市の情報からだ。

民衆たちの情報に、特定人物の名前が出てきたら要注意！どこかに仲間が隠れている証拠だ。1度解放した都市に再度足を運んでみるなどして、新たな味方を探し出そう。

STAGE CLEAR

BATTLE 2
ボスを倒す



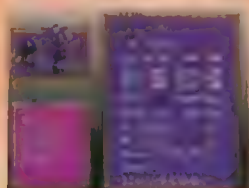
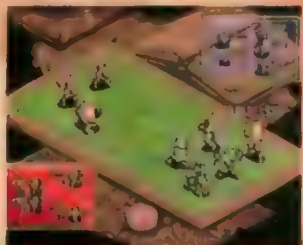
手ごわいボスにはタロットカードを使って対抗しよう。

何かとやるべきことは多いが、基本的にどのステージでもボスを倒せばクリアとなる。ボスの目前では敵が次々と出現し、厚い壁となるので、複数のユニットをぶつけて突破しよう。

第3条

クラスチェンジは計画的に行う

レベルが上がり、ALI、CHAが条件を満たすと、より強いクラスにチェンジができる。戦士系のナイトを選んだあと、魔法使い系のウィザードに転職し直すパターンも可能だが、一度ナイトを選んだら一直線に次の上級職をめざすのが一番。1人のキャラには1つの道を極めさせたいものだ。



第4条

タロットカードは回復・攻撃を集める



タロットカードは都市の解放ごとに1枚ずつ手に入り、戦闘でバックアップしてくれる。特にボス戦では効果を発揮してくれるだろう。ランダムで集まるので種類は選べないが、手もとに残しておきたいカードを挙げると、体力回復と全体攻撃の効果にしばらくは。スピードアップ、防御力アップのカードは優先的に使っていくと、かさばらないでストックできる。



第5条

主人公のユニットは戦闘を避ける

主人公を戦闘に参加させない理由は、第1条に準ずる。それよりもグリフォンを加えて大空ユニットにし、遠くの都市解放を任せただけの方が便利なのだ。レベルはボス戦に参加させ、適度に上げるべし。





Let Us Cling Together

タクティクス
オウガ

前作「伝説のオウガバトル」とはまったく異なるシステムで、新たなシミュレーションRPGの道を切り開いた意欲作。アイデアが盛り込まれた戦闘に注目してみよう！

●リバーヒルソフト●12月13日発売
●5,800円●シミュレーションRPG
●1人プレイのみ●全年齢推奨

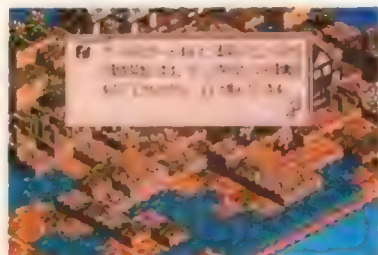
戦略性のグレードを挙げた上げたシミュレーションRPGの最高峰!!

本編中大きなウェイトを占める

「タクティクス」独自の戦闘に接近!!

「タクティクス」とは戦術性を意味する。ひときわ目をひく箱庭のようなマップは、戦略性の奥深さを具現化した戦場といってもよいだろう。本作はマップを極端的に狭め、キャラ1人1人の個性を重

視した、ひたすら密度の濃い戦闘がウリなのだ。プレイした誰もが新鮮な驚きと、親しみやすさを感じとるに違いないこの作品。まずは画面からは読みとりにくい戦闘の流れを解説していく。



TACTICS
特徴

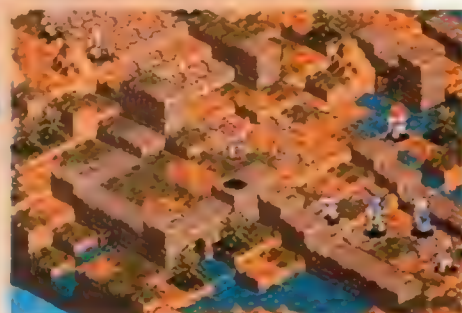
1

高低差のある3Dマップ

本作ならではの特徴は、精巧に作られた高低差のあるマップ。グラフィックの美しさもさることながら、立体化された地形がリアリティある戦闘を楽しませてくれる。例えば、敵の反撃を受けないように高い場所に登ったり、物影に身を潜めて矢が当たらないようにしたり、地形を利用するほど有利に戦えるのだ。さらには、敵の向きによって命中率が変わる立体的概念も兼ね備えている。正面より背中側から襲った方が攻撃を避けられにくいという現実が、戦略のひとつとしてゲームに取り込まれているのだから驚き！

序盤で仲間に加わるキャラ、カノエは、実は奥の手で使われる。バルタンという種族だ。このように、ゲームには、様々な要素が隠れている。

**障害物を利用した
攻撃ができる!!**



3Dmap

TACTICS
特徴

2

リアルタイム+ターンの融合

リアルタイムで時間が流れ、敵と味方が入り乱れて戦う緊張感。自分の行動に集中できるターン制のわかりやすさ。両方の利点を取り入れた戦闘には、独特のリズムが流れている。簡単に説明すると、各キャラの素早さに、装備しているアイテムの重量が加算され、行動できる順番が決まるということ。重い鎧を着込んでいる敵は1度しか動けないのに、身軽な自分は2回も攻撃が仕掛けられる……ということも今度の戦闘ではありうるというわけ。個人差の強いパラメータが、ゲームの流れに影響を与えたのだ。



**キャラの素早さ
+
装備品の重量
=
行動できる順番**

Non-Alternate
Turn System

TACTICS
特徴

3

動かせるキャラは10人+α

最大10人のキャラが動かす小人数制の戦いや、武器・防具などの装備品の充実、かなりRPGのパーティ編成に近い。多彩なクラスチェンジは健在でバリエーション豊かなキャラ育成が楽しめる点は、前作のファンにとって朗報だろう。今回は、「ゲストキャラ」と呼ばれる操作できない仲間がいる。これはコンピュータが担当するストーリー上の重要人物。イベントシーンを盛り上げる役割を果たすが、戦闘でも援護攻撃をしてくれるので心強いのだ。

**ゲストキャラは
自分の意志で動く!**



All Unit + α

グランディア

GRANDIA

●ゲーム アーツ●実売発売予定●価格未定●3D・RPG●CD-ROM2枚組

ゲーム アーツの技術の粋を集めて制作進行中の超大作3D・RPG「グランディア」。そのグラフィックの衝撃や超一流クリエイターが集結した制作陣など、早くも話題騒然！ サターンRPGの金字塔になるか？

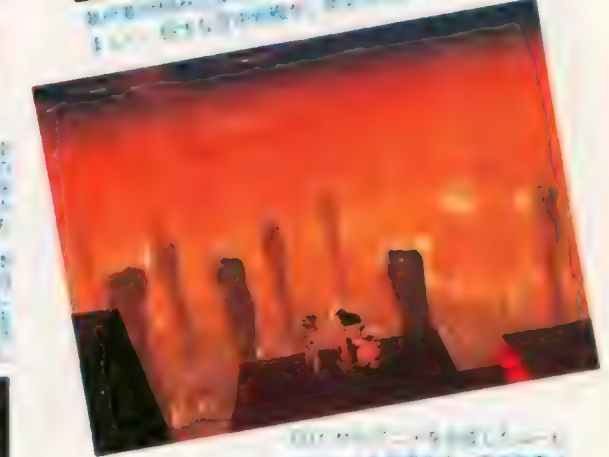
めくるめくリアルタイム3D・CGの世界に超期待！

この夏開催された東京ゲームショウで衝撃のデビューを飾った「グランディア」。まるで精細な絵本のような背景画面は、すべてリアルタイム3D・CG。そしてキャラは、全2万パターンにもおよぶ表情豊かな手描きのグラフィックを採用。これらの組み合わせと、3D・CGならではの視点移動、カメラワークによる超リアルで立体的な世界が全く新しい「冒険活劇」を生み出す！

主人公のジャスティン
夢見た冒険時代を夢見る
少年。見事に実現した。

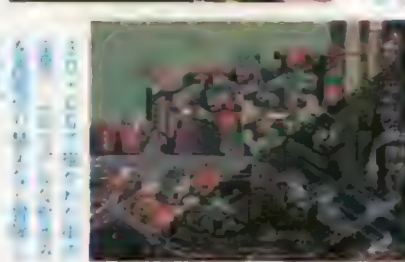


現存個々と制作が進行中。——「コマンド入力」はRPG風だが、RPGの王道のコマンド入力。



ただ者じゃない製作陣！

キャラデザインはコミック「上海巧人賊」などを手がけた草薙琢仁氏、CGムービーには日本トップアーティスト、リンクスの木村 卓氏、そして音響は数々のアカデミー賞に輝く米スカイウォーカーサウンド社が手がける。監督するのは「ガングリフォン」で高い技術力を見せつけた宮路 武氏。まさに鬼に金棒！



今、現在はシステムまわりを中心に開発を進めています。戦闘を含め、なかなかのどきに仕上がりがつづります。期待してください。来年春発売へ向けて、スタッフ全員猛烈にがんばっています。要望などありましたら、どしどしお寄せください。待ってます。

意識を持ち変化し続ける 神経塔の謎を解き明かせ! BAROQUE

バロック

●スティング●発売日未定●価格未定●3DRPG●全年齢推奨(予定)

サターンで
RPG! 96
Special Feature

発売はまだ先だが、サターンのオリジナル大作として注目されるのが、この作品だ。独特の雰囲気と斬新なシステムが新たな感動を呼びそうだ。

「トレジャーハンターG」などを制作したスティングが現在鋭意制作中なのがこの3DダンジョンRPG「バロック」。この作品の特徴はゲームの展開によってフロアの形、登場人物、敵、アイテムなどが常に変動することだ。このおかげでプレイのたびに新たな状況やストーリーが生まれ、何度も楽しめるソフトになる。例えばアイテムも使用法はさまざま。その使い方によ

てアイテム自体の効果も異なるからよく考えて行動することが大事になるとのこと。

物語は、記憶を失い唯一心に残る罪の意識に悩む主人公が聖域である「神経塔」に向かうことから始まる。意識を持ち変化する塔の謎を追ううち、やがて彼は罪の償いに病んだ世界を癒すことが自らの使命と気づくことになるのだが……。

大熱波によって世界は歪んだ

時は中絶。『バロック』(歪んだ空間)『犯罪』と呼ばれる惨酷な殺人事件が横行する中、「異形」という名の怪物が現われ、人を食い殺す事件が起り始める。それに対抗すべく異形殺戮部隊が結成されたが、その年、突如として世界を襲った大熱波により世界は滅亡してしまう。その時から地球は狂い始めた。



では、開発はどこまで進んでいるのだろうか。ストーリー、システムなども手掛ける「バロック」監督、米光一成氏に伺った。編集部 現在、どの程度の完成度でしょうか。

米光 13%ぐらいでしょうか。「基礎工事」をやっているといったところです。

編集部 制作現場の雰囲気はいかがですか?

米光 まさに大熱波が吹き荒れております(笑)。

編集部 今回、どのような点に力を入れているのですか。特に、他とは違う特徴などあれば。

米光 他と比べるとというのは難しいですね。制作サイドとしては、「バロック」な世界と空間を実現すべくがんばっています。

編集部 発売はいつ頃になりそうですか。

米光 そ、そんなことはとてもまだ言えないです。とにかく、ドキドキできるものになりますので、ワクワクしててください。



よねみつかずなり・スティング開発部長「トレジャーハンターG」「スーパードラゴン」などのシナリオを手掛け、本作も監督として総指揮をとる。

エアーズアドベンチャー

ゲームスタジオ / 12月発売予定 / 価格未定 / RPG

17世紀のヨーロッパを舞台に、公爵家の放蕩息子である主人公がある国の王女と運命的な出会いを果たし、物語は始まる……。『ゼビウス』や『ウィザードリィ』で知られる遠藤雅伸氏が総指揮を、『ファイブスターストーリー』の永野護氏がキャラクターデザインを

手掛ける期待の一作。見どころはCGレンダリングされた永野キャラのきめ細かな動き。システム的には2Dフィールドに2Dの戦闘シーンとオーソドックスだが、従来のRPGで煩わしく感じる作業的要素を排し、ゲーム世界に没入できる作りになりそうだ。



我々ゲームスタジオが精魂込めて制作中の『エアーズアドベンチャー』。大変お待たせしておりますが、グラフィックのほうはすでに「永野キャラが動いている!」というレベルまでいっています。永野画伯も相当気合いを入れて描いてくださっている

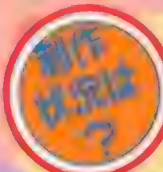
るので、みなさん、期待しててくださいね。ムービーもついに完成し、制作もいよいよ大詰めの段階に入りました。現在スタッフ一同がんばっているところですので、みなさん応援してください! 「待っててヨカッタ!」と言ってもらえるゲームにしてみせます! (制作部 奥谷 真紀)



ドラゴンナイト

エルフ / 発売日未定 / 価格未定 / 3DダンジョンRPG

異世界の勇者、ヤマトタケルとその息子、カケルの活躍を描き、独自の世界観や練り込まれたストーリー、そしてクオリティの高い「18歳以上のユーザー限定」のイベントシーンなどで大ヒットしたパソコン用ソフト人気シリーズ。だが、サターン版は単なる移植ではなく、キャラクターもストーリーもすべてを一新した完全なオリジナル。制作中のため詳細は明らかにになっていないが、コンシューマならではのアレンジと、エルフならではの高い完成度が期待できる。



日本列島に大きな傷跡を残した台風17号。幸い、エルフの社屋には影響なく、万事順調に進んでおります。私はりんしん先生の絵を手に、このキャラクター達がどのような物語を織りなすのか、皆様同様に楽しみにしております。 (営業部・Tama)

ドラゴンマスターシルク

データム・ポリスター / 12月発売予定 / 6,800円 / ファンタジックRPG

魔竜さまから与えられた3匹の精霊竜アカ・アオ・キを引きつれて、邪悪な「暗黒大魔王」を倒すために旅立った賞金稼ぎの少女シルクが主人公の3DダンジョンRPG。パソコン版で好評だった軽いノリはそのままに、8方向へと進めるダンジョン構成や、ダッシュやジャンプなどを駆使して乗り越える罫など、新たな要素を盛り込んだ意欲作。わずらわしい迷宮探索もオートマッピング機能や独自のAI戦闘でサクサク進めるのが魅力の一作。



この作品にはそれぞれのキャラの個人情報画面「プロフィールシステム」があります。シナリオ進行によって表情や好物、果ては3サイズが変化。体調や期限の過ぎるバトルにも影響するナイスなシステム / 発売日が少し延びたけど長い目で見守ってくださいね。 (TOM)

その他の制作状況

HT&T ドラゴンズヘヴン(仮称)

データイースト / 2月発売予定 / 価格未定 / RPG

テーブルトークRPGの要素を絶妙なバランスでミックス! 自由度が高く、エンディングの後でも遊べるほどの数多くのイベントが用意されています。みなさん、お楽しみに! (宣伝・えび)

テラ ファンタスティカ

セガ / 発売日未定 / 価格未定 / RPG

長い開発期を守ってきました「ファンタジーアース(仮)」も年内の発売をめざし順調に開発を進めています。タイトルも正式に決定! その名も「テラ ファンタスティカ」。近日中に情報も公開します。(セガ・南雲)

スレイヤーズ

角川書店 / 来春発売予定 / 価格未定 / シミュレーションRPG

今、20~30%ぐらいの開発状況で、発売発売予定です。シミュレーションRPGとうたっていますが、ジャンルを限定できないのがこのゲーム。要するに、「リナとナーが大暴れ」ゲームかな? (ソフト事業部・洋介山)

LUNAR ETERNAL BLUE

ゲーム アーツ / '97年6月発売予定 / 価格未定 / RPG

オーソドックスなRPGとして完成度の高い作品になると自負しています。進捗度は50%程度ですが、完璧な仕上がりを目指しさまざまな検討をしています。発売は来年6月。今度は遅れません!! (プロデューサー・宮路)

魔法学園 LUNAR!

スタジオ アレックス / 発売日未定 / 価格未定 / RPG

アニメーションシーンのフィルムが完成。アニメパートは現在オープニングフィルムの制作を進めています。本編は約50%の仕上が。素晴らしいものを作りますので楽しみに! (シナリオ担当・杉谷祐)

FARADOON

バイオニアLDC / 発売日未定 / 価格未定 / アクションRPG

ポリゴンバリバリの3DRPG / RPGでいながら、ギミック豊富なアクション / さらに物語の面白さには、バトル空間が広がる / ……ように、鋭意制作中 / 延期して申し訳ありません! (宣伝担当 ビラコチャ)

まだある!? サターンRPG'96

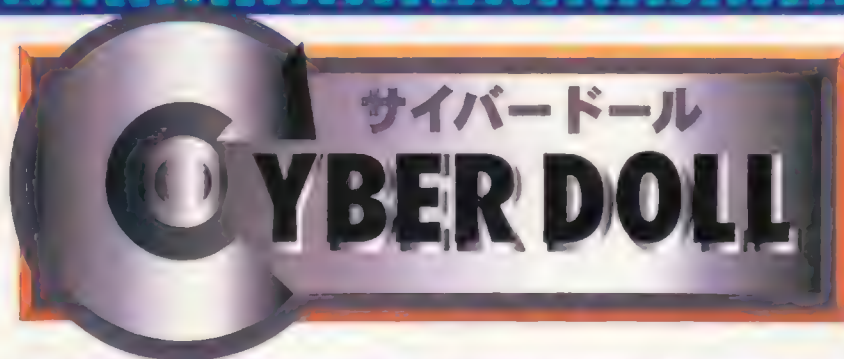
駆け足で紹介してきたサターンのRPG特集、いかがだったかな? もちろん、ここにあげたタイトル以外にも数々のプロジェクトが進行している。特にサターンのRPGを強化することを一大目標にしているセガでは、あっと驚くタイトルやプロジェクトを進行させ、その発表もそう遠くないという。また、「グランディア」をはじめとするGDネットのRPGタイトルも来春以降、続々とリリースされる予定だ。サターンでRPGを楽しめる環境が、もっともっと充実することに期待!

サターンで
RPG! '96
Special Feature

16タイトル一挙紹介

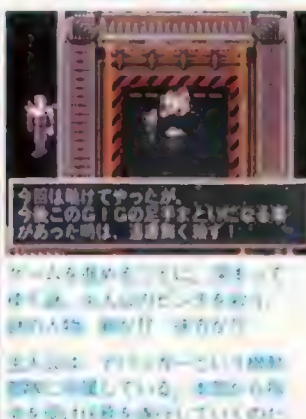
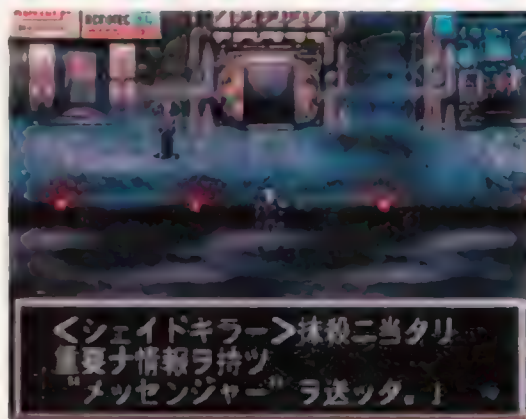
これから発売されるソフトなんて待ちきれない! という人も多いだろう。そこでここからは、そんな人達のために今までに発売された全RPGタイトルを紹介。ぜひとも自分にあった1本を見つけ出して、サターンRPGを堪能してほしい。また、本誌レビュー平均点と読者レースの得点も記したので参考にしてほしい。

今すぐ遊べる! サターンでRPG!!



●アイマックス●'96年8月9日発売●8,800円●RPG
●18歳以上推奨●読者評点 8.4074●編集部評点 6.33

サイバーパンクの決定版!!



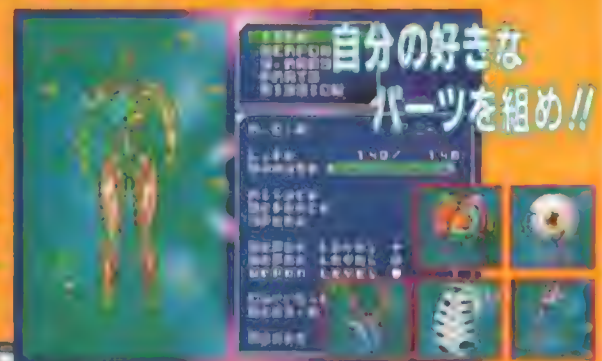
エイズが消滅した近未来に、新たに現れた筋肉が萎縮してしまう奇病。それを克服するため、人々はサイボーグへと身体を転換していった……。という、重い話がバックストーリーにあり、主人公はそんな世界で、人間を襲う機械生命

体(ダークヴィジター)を倒すための組織、「デバッガーズ」へと入隊する。映画「ブレードランナー」のような雰囲気や世界観。そこで繰り広げられるさまざまな人間模様が、「大人のRPG」を強く押し出している。

距離を取り入れた戦闘と身体改造がミソ!



武器も
多種多彩!



自分の好きな
パーツを組み!!



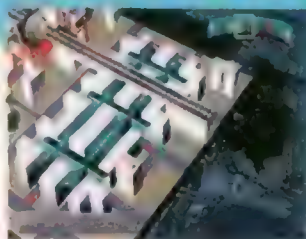
真・女神転生

デビルサマナー

～悪魔召喚師～

●アトラス ●6,800円
●'95年12月25日発売 ●RPG
●全年齢推奨
●読者評点 6.8634
●編集部評点 8.0

ごく普通の人間だったボクが悪魔退治!?



仲魔システムと3Dダンジョン、独特の世界観で人気の高いシリーズが、パワーアップしてサターンオリジナル作として登場。今回の舞台は架空の街、平崎市。彼女とのデートに出かけたところから物語は始まる。



悪魔だっていろんな奴がいるんだ!

デビルサマナーでは悪魔の性格が事細かに設定され、会話のバリエーションも数多くある。相手の性格をつかんで有利に交渉を進めていきたい。時には貢ぐことも必要だ。



よりオモシロくなった合体システム

2身、3身合体のほかに刺闘士の合体もあるし、合体事故で普段は造れない死神や死神などが登場することも。魔法継承など合体で通常より強い悪魔を造り出すことも可能。より深い合体が楽しめるようになった。



造魔ってなんだ?

ある人物によって手に入れる造魔。悪魔と合体させることで能力を上げていく。自由にコマンドを指定できるのが特徴。一定までレベルを上げると特殊な悪魔「英雄」への合体が可能だ。



悪魔との正しい付き合い方

悪魔は性格により攻撃にパターンがある。初めは攻撃が効かない。忠誠度を上げれば様々な指示が可能。



必読

ソフトバンクからデビルサマナー本発売!!

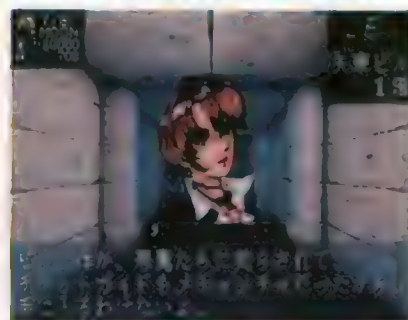
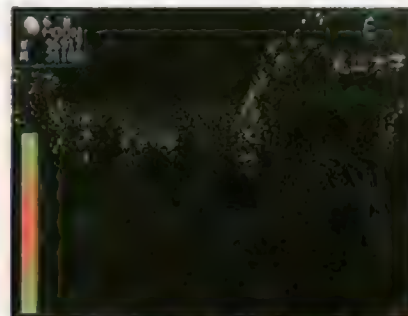
本書の発売を記念して、キャラクターデザイナーの金子一馬氏にコメントをいただいたので紹介しよう。

●このワールドガイダンスは、デビルサマナーに登場する全てのアクマのオリジナル原画をフルカラーで載せています。それだけに留まらず、合体剣であるとか武器、防具も入ってます。

高度な美術書をかみくだいた内容で紹介。それぞれのアクマを神話別に大系化し、神話の神々の関係がわかりやすく解説されており、そのデのことに関心のある人にはとてもいい資料になるはずです。そして吾妻教授のレポート形式の報告書として語られているその内容は、デビルサマナーの世界観と、ゲーム中

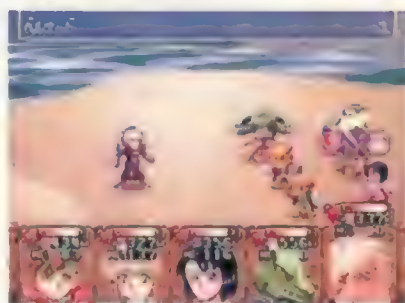
では明かされていない秘密にも触れられている。てなワケで、デビルサマナーをやってくれた人もそうでない人も、神話や古代文明・文化に興味のある人ならとても楽しめるはずなので、ぜひ読んでください。もちろん、オレのコメントもバッチリついてるぜ。

(金子一馬)



全年总发电量 40000 千瓦·时 2000 年 12 月 31 日 2000 年 12 月 31 日

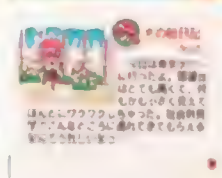
「エルディーン3兄妹」の次男、ラドリアが不滅の皇帝を名乗り、それまでの平和が破られた。石にされた育ての母親、ライアを救うため、また不滅の皇帝を倒すため、魔法の短剣「ファティー」を手に主人公バイクが旅立つ。物語は1部、2部、さらにサブシナリオも加わり、その数なんと20以上。戦闘シーンは、味方はもちろん敵キャラクターにも用意されたアクションアニメ、ド派手な魔法や特殊攻撃で展開される。



在《共产党宣言》发表之前，马克思和恩格斯已经对无产阶级专政进行了深刻的理论探讨。在《共产党宣言》中，他们明确指出：“无产阶级专政是无产阶级革命胜利后必然要经历的一个阶段。”这一论述为无产阶级专政的理论奠定了坚实的基础。

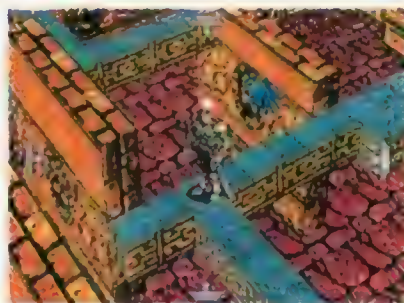
● 全 國 經 銷 網 ● 經 銷 處 ● 0-2364 ● 申 通 郵 政 代 理 點 ● 0-23

赤の他人だった光、海、風の3人は突然、異世界セフィーロに連れてこられてしまう。セフィーロが危機に瀕していることを知った3人は力を合わせ「マジックナイト」としてこの世界を救うべく立ち上がった。人気アニメが原作になっているがストーリーはオリジナル。そのため、原作にはいないキャラクターも数多く登場する。要所のイベントは質の高いアニメで展開。オープニングはTV版と同じものを使用されている。

[illegible]

全664冊 横断点 0.100 縦断点 2.0

主人公のリュウ・ヤーはバウンティハンター(賞金稼ぎ)。長年追い続けていた変態殺戮生物ビランの捕獲について成功し、島自体が監獄になっているジェイラーズ島に輸送することになった。しかし、船室で寝ていると突然警報が鳴り響き、ビランの脱走を知る。



音楽はすべてがソロ
で進んでいるとい
う。自由に演奏を操
縦することである
よ。——以上は、
作曲の道であり、
演奏の道ではない。

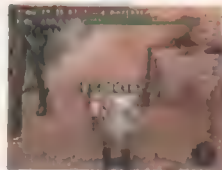
ゲーム最初のイベントでかかった時間とプレイヤーがとった行動により、シナリオが5種類に分岐するシステムを採用している。戦闘はボスのみの3本勝負制。

データ・ストリートの10月5日付発表のDファンタジーRPG
全年齢世界・時評2点 7.616 時評2点 6.0

テレビゲームRPGの原点ともいえる超ロングシリーズ「ウィザードリィ」の最新版、「Bane of the Cosmic Forge」「Crusaders of the Dark Savant」の2本がひとつになって登場。「VI」「VII」で多少違っていたシステムを統一され、「VI」でのオートマッピングも可能になっている。また、表示がフルスクリーンとなったり、ダンジョンの壁をポリゴンで表現するなど、数々の改良&パワーアップがなされている。

[illegible][illegible]

往年の名作「ハイドライド」の世界観を生かしつつ、まったく別のシステムになっている。視点は完全3Dになっており、主人公のジムを操作して360度、全方向に進むことができる。プレイヤーはこの世界を歩き回り、アイテムやダンジョンを発見してクリアしていかなければならない。アイテムにはすべて重量が設定しており、あまり重いものを持ちすぎると動きが遅くなってしまう。マップはプレイするたびにランダムで変化。



以上は外へ人を呼ぶ
を現したものを表
示して見られている。例題は緑の
一列と黄色の二列を
示している。その大
きさは、

● 全長 40.0mm ● 全幅 12.0mm ● 全高 10.0mm ● 重量 0.8g ● 価格 1,200円

舞台は4つの国からなるリグロード大陸。この中の1つクィーンズランドは突然攻め込んできたゲンユウサイの軍により城を乗っ取られてしまう。王子アーサーはなんとか城を抜け出し、城の奪回とゲンユウサイ討伐のため、体勢を立て直すべく旅に出る。



各本一冊ずつ一冊は、筆写、印刷したいくつもの原稿を手に取られてゐる。校を授け、印刷すれば、各本に活力が注ぎ込まれる。

このゲームの最大の特徴は戦闘シーン。ポリゴンを活用し、地形に起伏がつけられている。これによりキャラクターの登板能力などのパラメータが採用されている。

SEGA SATURN SOFT COMPLETE GUIDE



発売後の
セガサターンソフトを
徹底ガイド!!

ストZERO2、真・豪鬼使用コマンド&
バイパース、クマちゃんコマンド公開!!

P181ストリートファイターZERO2
P187ファイティングバイパース
P190セガ・ラリーチャンピオンシップ・プラス
P192リアルバウト餓狼伝説

ストリートファイター-ZERO2

●カプコン●発売中●5,800円●対戦格闘



カプコン福本氏
宣伝チーム&
ZERO2名人(東京支店)

カプコン東京支店宣伝チーム、サターンソフト宣伝担当。昨年、京都大学を卒業した知性派にしてストZERO2 98人抜き最強者。特技は将棋(3段)、腕相撲と文武両道を兼ね備えた宣伝マン。毎回大量に送られるサタマガの原稿チェックも瞬時に完了。速読法もマスターしているのでは? と担当編は語った。



まさ
弊誌ZERO2担当&
ゲーセン常駐ライター

僕が貧乏な理由。仕事で得たお金がゲーセンやソフトに流れていくからです。それで得た知識が仕事にいかされるわけだから、無駄ではないように思えますね。でも、貯蓄なんてできませんし、一生続けられる仕事でもありません。仕事が好きで楽しいから今はいいけど、このままでいいのかね?



たか・ぴー
弊誌ZERO2担当&
某専門誌ライター

1度だけ逆上したことがあり、某格ゲー96年度版で対戦やって勝ったにもかかわらず、相手に向かって火のついたタバコを投げつけたことがあります。今は反省してるんですが……、ホント、ご免なさい。ってな問題児ですけど、とりあえずこれから書くことを参考にしてもらえると嬉しく思います。

俺の(私の)なにが悪いんだ

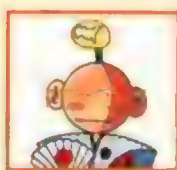


教えてくれ!!



麻宮穰司
ZERO2攻略本担当&
さくら大好きライター

2D格闘ゲームが大好きで主にサタマガのライターを務める。名字の麻宮は本名じゃなく、某格ゲーのキャラから取っているという噂も……。しかも最近、そのキャラの声優から愛用の帽子にサインまでしてもらったらしい。ZERO2の使用キャラはさくらで、ZERO2アルファでは……さくら……。



健 崩
ZERO2攻略本担当&
ギャルゲニアンライター

僕はストリートファイターシリーズは、業務用のストIIからずっとやってきてます。地元では結構強いつもりなのですが、このメンバーの中では下っ端です。僕もこのゲームで悩むことはたびたびあるのですが(たか・ぴーに勝てないなど)、みなさんの質問にはできるだけわかりやすく回答するつもりです。



鈴木あつこ
弊誌ZERO&ロック
マン担当女性ライター

一応業務用はダッシュから対戦してます。使用キャラはケンと投げキャラ……だったんですがナッシュやロレントにメロメロ。外見でキャラを選ぶあたり女の子ですね。最近では新宿のゲーセンに入り浸りでVSX-MEN。ミュータントと闘えるなんてリュウ達も強くなったもんだとしみじみ思うこの頃……。

大スクープ!

真・豪鬼が使える!!

186Pを見よ!

俺の(私の)何が悪いんだ教えてくれ!! システム編の悩み

なんかヘンだぞ?

なぜリュウやケンやチュンリーはストIIからZERO2になって若くなったのに、技が増えたり凄くなっているのでしょうか? (あ、これは禁句ですか?)

■東京部 飛鳥 ひろく



ストリートファイターの頃に比べれば、波動拳なども威力が激減してますね。さらに、ケンなんて一度覚えた稲妻かかと割り忘れていたことになってますね。でも、きっとその時代で使っている技が違っただけですよ。たぶん。

ZERO2の歴史って?

ストリートファイターZERO2 (ZERO)からストリートファイターIIまでは、どれくらいの月日が経っているのでしょうか?

■石川

石川 幸一



「ZERO2」で技が減っていたらみなさんからクレームの嵐が来るので……。まあ、人間若い頃にしかできないこともいろいろとありますし、年を取ると力も弱くなることもありますし……。元はどうなんだと言われると、うーん。



「ZERO」シリーズの世界観や時代というのは「ストII」の過去の話かな? という設定の、一種のパラレルワールドなのです。だから何年経ったかは言えないのです。

気になる移植!

ゲーセンにZERO2 アルファというのが出ていますが、サターンに移植されるのでしょうか?

■東京部

飛鳥 ひろく



今のところ発売は予定されていませんが、みなさんからの移植希望が多ければ、実現する可能性はありますよ。

俺の(私の)何が悪いんだ教えてくれ!! コマンド入力の悩み

1回転コマンドがムズかしい!

ZEROの時は使わなかった投げ系キャラを初めて練習しようと思ったのですが、なかなか1回転コマンドができません。練習を続けたら親指にタコのようなものができてしまいました。それを無視して練習するとタコが破けてウミが出てしまい、乾いた今でも痛いんです。どうか投げ系キャラ (特にザンギ) の操作がうまくなる方法を教えてください。

■東京部 飛鳥 ひろく



何も無い状態から練習するよりジャンプして着地スクリュウを狙ってみては? それでボタンを押すタイミングをつかめばOKかな。ボタンが早いとバニシングとかが出るし、遅けりゃジャンプパンチになるハズ。それより親指にタコができるってことはパッドで出そうとしてない? まずはスティックで練習しなさいって。



初めはジャンプしてから出す方法。どの方向から回すというのを決めておいて、着地するまでにクルッと1回転させて、着地と同時にボタンを押す。次に技を当てた場合は技の硬直が解けるまでに1回転させて、解けたと同時にボタン。俗に言う立ちスクリュウは前から下を通して真上まで回したと同時にボタンを押そう。



まずタコ防止のために力を抜くこと。力よりも素早く回すことに執着してみましょう。入力は4分の3回転でOKです。例えば↘↘↘↘↑とボタンで、ボタンは早めに↘のときに押すことが肝心です。回転の方向は左右どちらでも構いませんが、しっかりと斜め方向を意識して入力すればうまくいくはずですよ。

昇龍拳が出せない!

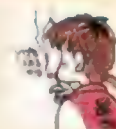
波動拳は出せるようになりましたが、昇龍拳があまり出せません。みなさんはどうやって出せるようになったのですか? 練習法も教えてください。

■千葉現 峰 リュウ大郎くん



とにかくコツをつかむことが大事です。サタ

ーン版のトレーニングモードで指が覚えてしまうまで、練習しましょう。



出ないときはコーラの瓶を握って練習してま

した。練習法としてはZを描くように意識したり、歩きながら波動拳を出すのが良いです。



乱雑ではなく、ゆっくりでいいから正確に

入力をする練習をしてみよう。そして徐々にコマンド入力を早くして、最後の、と同時にボタンだ。



初代「ストII」の頃は昇龍拳×100回1セ

ットを日課にしていたなあ。練習したけど、ポイント低で慎重に入力し、\でしっかり止めるのがポイントだと思うよ。



魔は「昇龍拳100本3セットノ」とか言って

練習したけど、ポイント低はZを書くように入力して斜め下で止めたのを確認してボタン。



やっぱり100本3セット毎日特訓するしか。

あとは昇龍拳を出すという気合いかなあ。まずは「歩きながら波動拳」を練習するのがオススメ。

スーパーコンボを確実に出したい!

スーパーコンボがうまく出せません。特にキャンセルしようとするとき必殺技が出てしまいます。どうすればうまく出すことができるのでしょうか?

■東京部 田島 飛鳥 (山田キャラ) リュウ 飛鳥



真空波動拳を中足払いキャンセルで出す時は、中足払いを出した後に気合いで入力する方法か、↓↘↘↓中

足↘↘+パンチボタンで出すなどの先行入力法がある。おすすめは先行入力。



先月の記事で特集しているので参考してください。オススメは、弱⑧↘↘弱⑧↘↘⑨と入力する分割型

です。コマンドはボタンを押すたびに力を感じる感じで、ボタンを短く押すのが重要。

鈴木あつ子の
俺何番外編①

Q

リュウは何で生計を立てているの? ■千葉県 佐竹 雅浩くん

A

ZEROのリュウのステージにあったコンビニで余りものもらっているとか、体が丈夫なのを生かしてアタリ屋をしているとか、金持ちのケン相手にヒモみたいな生活しているとか……。最近ではミュータントとも仲がいいみたいなので借金の手には困らないね。

俺の(私の)何が悪いんだ教えてくれ!!

CPU戦の悩み

CPUさくらに嫉妬!?

私はリュウを愛しています。しかし、より以上にケン愛している使用キャラはケンです(エンディングでたくさんリュウに会えるし♥)。そんな私の邪魔をするのがCPUのさくらです。3人目くらいに出てくるなら勝てるのですが、6人目に出てくる彼女にはもうお手上げ状態。1勝はできるのですが、苦手意識が動きを鈍くするのか、全然勝てないときもあります。お願いします、こんな私を助けてください。このままじゃさくらを嫌いになってしまうよう〜。

■東京都 江崎 幸子 (使用キャラ) バード



イライザの件といい、リュウもさくらと結婚するのは時間の問題? 攻略法ですが、画面端で待って、跳び込まれたらしゃがみ強Pで落とし、旋風脚をガードしたらZEROカウンターかしゃがみ強Kで反撃です。消極的ですが確実です。

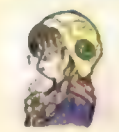


CPUさくらは、起き上がりに跳び込み攻撃をすると簡単に当たってくれるので、まずはダウンさせよう。逆にガンガン攻め込まれたらガードを堅めて、春風脚などを近距離でガードしたらオリジナルコンボで大ダメージをあたえれば楽勝だ。

強敵ザンギエフを投げたい!

CPUザンギエフは歩いてきていきなりスクリューを決めてきますが、彼はコマンド入力をしていないのでしょうか? また、彼はスクリューでハメてくるのですが、投げ勝つことはできないのでしょうか? いつもCPUザンギエフに負けています。

■東京都 内田 俊也くん (使用キャラ) バーディー



CPUのザンギはお手本のように正確なタイミングでコマンド入力をするから真っ向から



人が操作しているわけではないのでコマンド入力はしてません。また、彼のコマンド投げはバーディーのコマンド投げより性能がいいので無茶な考えは捨てることをオススメします。

投げ合戦なんて無謀なことはいやめなさいって。CPUなんだからジャンプキック当ててからコマンド投げへ。

地味なおじいちゃんが好き♥

ZEROでは派手なケンを使っていたんだけど、2になって妙に地味な元を好きになってしまいました。へんな女だとは言わずにCPU戦のコツを教えてください。

■東京都 おじいちゃんっ娘さん (使用キャラ) ケン

ヨガの炎にやられてしまう!

CPU戦でダルシムが中盤に出てきたとき、90%以上の確率でSCのヨガフレイムみたいなのでとどめを刺されてしまいます。なぜでしょうか?



ヨガフレイムみたいのってヨガインフェルノだと思うんだけど、跳び込んだときにヨガインフェルノを出してきたときは、君が使っているキャラクターならリーチの長い強Kで跳び込んでヨガインフェルノを潰そう。ヨガインフェルノは無敵時間が短いから悪くても相打ちくらいだろう。



跳び込んだときに出されたら、たか・びーの回答を参考に、他にヨガインフェルノを出してくるときはダルシムの起き上がりでヨガテレポートで現れた瞬間だろう。起き上がりは跳び込めば大丈夫。テレポート後はガードするか、テレポート中にしゃがみ弱Kを連射して出す前に潰そう。

ラスボスに勝てない!

さくらでCPUリュウに勝つ方法を教えてください。

■東京都 坂寄 直希くん (使用キャラ) リュウ



ガードを固めて波動拳を待ちましょう。2発セットが多いので1発目のあとに跳び込んで、次の波動拳を出したら連続技。それまでは空中ガードを固める。



空中ガードしながら跳び込み、リュウが波動拳を出していたら連続技を、それ以外は着地時にK投げを決める。近づいてきたら絶対に手を出さないこと。

真・豪鬼に勝てない!

CPU戦をやっているとつい真・豪鬼を出してしまいます。いくらやっても勝てないので出すのはやめようと思ってるんですが、みすみすパーフェクト勝ちを逃すのはもったいなくて。どうせなら真・豪鬼も倒せるようになりたいので、なにかいい方法がありましたら教えてください。

■東京都 山崎 真由美さん (使用キャラ) 真・豪鬼



真・豪鬼は対応が非常に鋭いので、普通に戦うとまず勝てないでしょう。まず、さくらでは、空中ガードを固めて少し遠くから跳び込みます。ここで技を出す豪鬼の餌食になりますが、豪鬼の飛び越える形となったときに限り連続技を決めます。他にジャンプ攻撃を出したとき阿修羅閃空で逃げたりします。前者はガード後に着地して反撃できそうなら狙い、後者には再び跳び込みます。CPUにはオリコンが有効なので接近できたときは光ってみましょう。ナッシュには、その他にサマーを溜めて跳び込みを待つ戦術が加わります。



基本は“待ち”で、LRのどちらかにOCを設定し、確実にOCを出せるようにしておく。真・豪鬼は主に

- 1 何もせず歩いてきて通常投げをする。
- 2 天魔空刃脚→しゃがみ中K→豪波動拳。
- 3 めくり中K→滅殺豪昇龍(レベル3)。
- 4 豪波動拳を連発してくる。

の行動を仕掛けて来るので、ゲージが溜まるまで待ち続け、①に注意しつつ②、③ガード後にレベル1の以下のOCを決めよう。④に対して飛び道具を出す滅殺豪波動の餌食になるので気をつけてね。

(ナッシュ)しゃがみ強K→サマー(強)
(さくら)咲桜拳(弱)→咲桜拳(強)



跳び込みからのZEROコンボを繰り返すことがコツです。ZEROコンボはしゃがみ状態から弱P→中P→強Pと繋げましょう。これを覚えるだけで元は楽しいです。また、相手の飛び道具に合わせて惨状を出せるようになれば対戦でも役立つと思います。



CPU戦は喪流だけで勝てる。跳び込み攻撃からZEROコンボをメインに戦おう。または跳び込み攻撃から逆などいい。相手の起き上がりに逆を重ねると結構当たってくれるぞ。ボスの豪鬼にはガードをしっかり堅めてダメージをあたえられるチャンスは確実に。

俺の(私の)何が悪いんだ教えてくれ!!

対戦の悩み

テイクノープリズナーをカッコよく決めたい!

ロレントはカッコいいですね〜。とくにあの勝ちポーズ…。しかし僕は勝ちポーズを見ることはできない。なぜなら、テイクノープリズナーがちっとも相手に決まらないから。コンボに組み込もうとしても、なぜか防御されてしまう。そこで、この技をカッコよく決めるコツを教えてください!

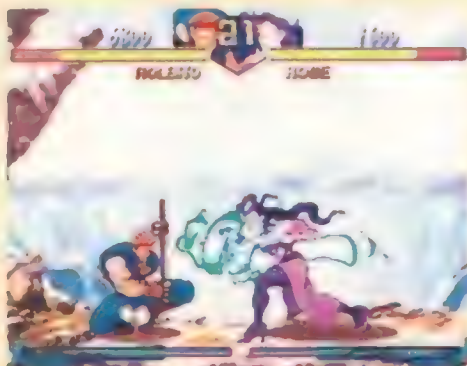
■埼玉県 岡崎 慎司くん(使用キャラ)ロレント



この技は攻撃判定の出が遅いので連続技にはなりません。基本的な使い方として、LV2以上で相手の飛び道具を先読みして出すか、相手の攻撃をガードしたあとの反撃に使うといいでしょう。ローズの強・ソウルスパイラルやソドムのダイキョーバーニングのガード後が狙い目。



確かにテイクノープリズナーは仕事人みたいでカッコいいよね。魔も任務完了したいよ。カッコいい使い方としては相手の突進系の必殺技に合わせたり、足払いなどをすかしてから相手をGETする。慣れれば簡単。または離れているときに相手の飛び道具にLV3で出せばカッコいいぞ。



強・ソウルスパイラルをガードできれば、こちらの入力がかまくいくと極楽に決まる

中距離で相手の飛び道具を誘って仕掛けるのも有効。破壊力があるのでぜひ成功させてね



スライディング自体を貫通する技は持っていないので、ガード後の攻撃を狙って反撃するしか手はないぞ



このくらいの距離からタイミングをずらして弱と強を交ぜて出せば、吸収されることも減るだろう

サガットに勝てない!

友達がサガットを使っているんですが、僕は確実に負けてしまいます。ジャンプするとタイガーブロウでやられてしまうし、かといって歩いていくと中Kでやられてしまいます。だから波動拳を撃っていたんですが、途中で消えてしまいます。すると相手も撃ってきます。しかも上下を撃ち分けられるので手も足も出ません。どうすればいい?

■埼玉県 馬場 登くん(使用キャラ)さくら



反応が良いサガットは誰でも困ってキツイです。攻めるポイントはタイガーショットを見切ることでしょう。意外と隙が大きいので、思い切って飛び込んでみましょう。立ち中Kを封じる技もあります。流れとしてはこうなります。歩いて接近して、飛び道具は垂直ジャンプなどで避ける(次を出しにくくする)。そして相手の中Kが届く間合いまで歩いたら、しゃがみ強Pで中Kを潰していきます。それを恐れて足払いを出すようになったら今度はしゃがみ中Pでそれを潰します。うまく潰していけば相手はひるむので、立ち強Kなどでさらに威嚇し、隙を見て飛び込みましょう。



この文面からすると相当悩んでるみたいだね。まず、タイガーブロウだけど、飛び込む時に空中ガードをしていればしっかりガードできる(技の出始めはガード不可だけど技が出きってしまえばガード可)。タイガーショットはしゃがんでかわし、グランドタイガーショットは出したと同時に伸ばした腕に春風脚(強)を当てよう(遠距離からでも届く)。接近時にタイガーショットを撃たれたらZEROカウンターでも返せる。リーチの長いサガットの立ち中Kは立ち弱KかZEROカウンターで反撃できるよ。さくらの波動拳は硬直が長いから多用しない方がいいと思うな。

なんでもいいから勝ちたい!

対戦にも勝てないし、ハメにも勝てません。もうハメられたり、KOさせられたりするのはいくらでも。いいヒント、または闘い方を教えてください!

■東京都 守谷 英之くん(使用キャラ)ケン



落ち着いてひとつひとつ対処していくことが大事です。まず、闘い方のパターンを作って(例えば波動拳を連発して昇龍拳で落とすなど)実行します。そしてそれが破られたら、なぜ破れたかを考えます。飛び込まれてしまったのなら、飛び込まれても平気な場所から撃つか、飛び込まれそうな場所に相手がいたら出すふり(小技を空振りしたり)などをしていきましょう。何通りか対策を考えて実行しよう。



ハメって、ジャンプ攻撃→しゃがみ弱K→投げの事? そのハメとやらの対処法は、相手が投げしてくる!と思ったら逆に投げってしまう(最悪でも受け身になるよ)か、オリジナルコンボで「ピカヘン」と光って相手を強制的にのけぞらすのもいいぞ。その後はコンボをビシビシ。

闘い方のヒントは、「転がり」。足払い→キャンセル弱ゴロ→投げorオリコンの2択は、結構使えるのだよ〜ん。だめ?

ローズだけは解せん!

まず勝てない。なぜかというところ… ①飛び込むとソウルスルーで落とされる。②ローズとの距離をとるために波動拳を連発してもすべて跳ね返されるか吸収される。どうすればローズに勝てるのでしょうか?

■東京都 平野 正樹くん(使用キャラ)オレカを使うと最強のケン



この組み合わせはキツイです。まず提示された問題を考えてみましょう。①飛び込みが完全に読まれているので、我慢して跳ばないようにしてみましょう。空振りさえ誘えば連続技で大ダメージを与えられます。②これは遠距離から波動拳を連発し過ぎです。もう少し前へ出て、弱と強を交ぜ、さらにタイミングをずらして出すといいでしょう。ケンの闘い方としては、接近して前方転身を多様して相手を攪乱するしかありません。前方転身後は投げ技か足払いから波動拳、またガードを固めてZEROカウンターを狙います。スライディングを出されたあとはガードを続けるか、SCで反撃していきましょう。

ガイを教えてください!

ガイはカッコいいから好きです。しかし、巷のガイは立ち中Kしか出してこないで、全然カッコよくありません。カッコいい連係技とかありましたら教えてください。

■東京都 佐藤 友和くん (使用キャラ) ガイ



格好イイかどうかかわからないけど、とりあえず紹介してみます。

①弱、中、強を相手との距離を考えてキャンセル武神イズナ落とし。

②キャンセル弱疾駆け→投げorオリジナルコンボ(武神旋風脚)の2択攻撃。

③しゃがみ弱Kなどからしゃがみ中K or 首砕き(→+中P)の2択攻撃。

その他、スライディング(終わり際)→鎌鼬(→+強K)や、遠距離で鎌鼬→強・武神イズナ落としなどの「へっ?」って思わせるモノもあるぞ。

また、中足払いから様々な連係を組み立てる事ができるので、自分なりに開発するのも面白いぞ。

ダルシムって弱いよね?

僕はZERO2が好きで、よく各地のゲーセンへ遠征にいきます。強い人をいっぱい見ましたが、ダルシムで連勝してる人は見たことがありません。そろそろ彼も引退してヨガ教室でも開くべきなのではないでしょうか……? もし、強いダルシムを見かけたことがあるなら、参考までにどんな戦い方をしていたのか教えてください。

■埼玉県 埼玉ケンくん (使用キャラ) 元



結論、使いこなせば強い。確かにストIIシリーズのダルシムに比べて、通常技の食らい判定が大きいなどの弱体化はある。でも全国のヨガマスターはそれでも強い。遠距離では近づけないようにフェイントを交ぜつつ技を出してきて、近距離ではチクチク確実にダメージを与えてくるぞ。



少し前だけとダルシムで58連勝してる人を見たことがある。ヨガファイア2、3発で牽制しつつ、相手が跳び込みをヨガプラストで撃墜(出の早さからして先読みだろう)。立ち中Kで技の出がかりを潰し、ドリルキックとスライディングでガード方向を惑わすといった戦法だったかな。

誰も相手にしてくれへん!

春麗を使うと誰も対戦してくれない。友達が家にきても春麗を使うと対戦をやめてしまう。どうしたら嫌われないようにできるだろう?

■愛媛県 藤田 玲くん (使用キャラ) 春麗



春麗を使っただけで対戦をやめるような「心が狭い&弱虫プレイヤー」なんか相手にしなきゃいいんじゃないかな? 相手が友達でどうしても対戦したければ春麗を使うのをやめて他のキャラで対戦すればいい。それとも君が単調で強い攻撃を繰り返すとか嫌われるような攻撃してるのかもね。

ZERO2に限らずすべての格闘ゲームが抱える大問題

よく「ハメ技はずるい」と耳にしますが、ハメ技とはどこまでのことを言うのでしょうか? キックなどを当ててから投げたり、起き上がるのを待ってから投げるのはいけないのでしょうか? 先日友達のリュウを相手に波動拳を撃ちまくり、ジャンプしてきたら昇龍拳で落とすを繰り返してただけで「ハメんなよ!」と言われます。

■東京都 悩めるゴジラくん

先日某ゲーセンにて乱入してやった。オレはナッシュで相手はリュウだった。例によって弱サマーでことごとく打ちのめしたところ、相手は逆上して「待ちで勝ってそれでええんか?」と言ってきた。他にも小言をいってオレのゲームの邪魔ばかりするので笑ってごまかしましたが、殴りかかってくるのではないかとヒヤヒヤしていた。しかし何を言われてもオレには負け惜しみにしか聞こえなかった。こんなオレの何が悪いのか教えてほしい!!

■広島県 ナッシュ・控室隊長くん



「ハメ」や「待ち」という問題に関しては、私もカプコンでは常に細心の注意を払って開発をしています。例えば、ナッシュの弱サマーソルトに対しては、跳び込みながらオリコンを発動するという対策もありますし、無敵の戦法というものは存在しません。もちろん対戦で負けるのは大変悔しいものです。しかし、そこでただ「卑怯だ」と怒ったり諦めるのではなく、相手の戦法に対して「それを打ち破る対策を考える楽しさ」というものも味わって頂きたいと思っています。



ハメも定義が定まらぬまま言葉だけが横行してますね。僕的には一連の作業で脱出不能のまま倒されてしまうことをハメと言っています。ZERO2にはそれは存在しません。波動拳を跳び越えて云々は、彼が勝手にハマっているだけなので笑ってあげたあとにアドバイスしてあげよう。

次に待ちですが、なにも悪いことはありません。しかし、怒った相手に何を言っても無駄。殴られるだけ損なので、そのときは嘘でも謝るのが賢明かも。待ちに見えない闘い方だってできますよね?



最近では投げハメなるものが「受け身」によって回避できるようになったしね。状況に応じてのハメならば、いいのでは? それにハメが禁止なんてことはいったい「誰」が決めたのでしょうか? 次に、波動拳撃って、跳んで来たところを昇龍拳で落とすがハメ? そんなこと言ったら、その内ダメージを受けただけで「ハメだ!」なんて言ったりして……。サマー待ち? ZERO2なら空中からオリジナルコンボで抜ける事ができるので待ちナッシュも崩せるはず! よってそれは悪くないのでは? あひー。



多分、僕も相手にこんな闘い方をされたら殴ってるかもしれない(笑)。特に最近はこの闘い方しかしないプレイヤーが増えたよね。飛び道具で牽制して跳び込みを無敵対空技で撃墜するなんて誰でもできるよ。こんな作業的なことばかりされても相手は何もできないし、全然面白くないんじゃないかな。対戦は心理的な騙し合いや技の攻防が面白いと思うんだよね。勝ち、負けより重要なのはいかに熱い闘いだったかという対戦の内容でしょ? ガイを使って対戦してみると僕の言いたい事がわかると思うよ。



ハメに関しては、当て投げや固めハメなどがあるが、魔が思うところ各人の考え方が違うためにここからここまでがハメって考えはないと思う。ゲーセンによっても違うから、いざこざとかも結構あるし。波動拳から昇龍拳っていうのは昔から跳ばせし落とすっていう基本的なパターンなんだけどなあ。こういう問題は友達と取り決め(ハメもね)を作ればいだろう。待ちに関してはやはりその人の考え方の違いが多いので何とも言えない。あまりに酷かったら僕は自分も待つか、ハメでも勝つけどね。



ハメっていうのは要するに「抜け出せない&返しにくい攻撃」のことでしょう? 人それぞれ考え方は違うしどこまでがハメなんて誰が答えたって違うしね。そもそもゲーセンの対戦にルールなんてないんだからね。どんな攻撃しても個人の自由だし、文句言うくらいなら対戦するなってコト。でもハメとか言われてる単調な攻撃をして勝っている奴は「つまらない奴」では。どうして自分のテクニックで勝負できないんでしょう? と思うんですけど。勝てればイイじゃつまらないような。

鈴木あつ子の
俺何番外編⑤

Q 対戦する金もソフトを買う金もなく困っています。助けてください。
■東京都 金なし夫くん

A そんなもの解決法はただ1つ「働け」。命の限り働け。そしてその血と汗の結晶で乱入し、つまらんハマ野郎に負けて人生の虚しさを味わうのだ。そうやって泥沼にハマリ、道を踏み外していくんだ。将来リュウのようなブーになって真のゲーマーでも目指せば完璧だね。

ファイティングバイパース

●セガ●発売中●6,800円●対戦格闘ゲーム●1~2人用

SCOOP 1 これぞ「バイパースキッズ」!? "BIG HEAD"モード公開!!

サターン版「FV」に隠された、最後のお楽しみモード2種類をついに公開しよう!! まず第1弾は、キャラクターを3頭身化する「BIG HEAD (=デカ頭?)」モードだ。やり方は右を参照するとして、とにかく爆笑必至のデカ頭バイパース達を堪能してくれ!!

AVI研から一言

ビッグヘッドモード自体は、ポリゴンジャンキーの時に特別出展されたことがありましたが、やっぱり顔が大きいと、表情がよくわかって楽しいと思います。ちなみに、刹那落としやハニーエアリアルが入らなかったりと、ゲーム性もだいぶ変わってますね。あと、これで「FVキッズ」も楽しめるかと(笑)。

とりあえず200試合以上プレイ



オプションモードに注目!



"BIG HEAD"の項目を"ON"にして、ゲームを始めてみる



CHECK! 3頭身キャラ達の勇姿(?)を見よ!

3頭身化(正確には頭と手足の先が巨大化)したFVキャラに注目。「当たり判定が変わり」ゲーム性も変化。



SCOOP 2 リングの"壁"表示を消して快適プレイが可能に!!



隠しモード第2弾は、リング四方に表示された壁を消す"WALL DISPLAY (=壁表示)"モード。壁際の攻防だとやや処理落ちするサターン版だが、これで処理落ちがなくなるぞ。

AVI研から一言
これは通常より快適なプレイができるわけですが、じつは画面比率もアーケード版と同じになるんです。

使用条件 トレーニングモードでOKマークを300個以上つける

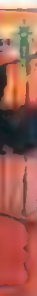


クマちゃんのすべてを大公開!!

「動きが読めない」、「でも投げ技だけはメチャ強そう」との前評判だけは高かったクマちゃん(笑)だが、実際にその技リストを見ると……と、とにかく強いノ 今号はこのクマちゃん&パンダの強さの秘密に迫る!!



待望のクマちゃんの全技は、名前を見
 てるだけでも試したくなるものはかりノ
 クマちゃんで頑張れば、少しいいこ
 と(?)がありますので、みんなもクマ
 ちゃんをマスターしてほしいですね。

[illegible]

とにかく50試合以上プレイするとクマちゃんがセレクトー内に出現

立ちバンチ系

[illegible]

サンマンと同じパンチ・アッパー連系の技は、牽制&反撃に重宝する打撃技だ。使うのは1つ、ハッピーバーレルだ。

三ドルバンチ系

「日本の歴史、天下
の事、下は、皇朝
の歴史と深い、連
綿に上るに及ぶ
ので、皇朝に比
ば、何れも、何れも」



中段系の打撃技は豊富だが、立ちパンチ系ほど使う必要はない。狙うとすれば、アーマー破壊技のオックスタック。

投付技系

上まるまでは
一着のするは
す。スーパ
ワゴンと二重
のりまれば
一着の。



もう何でもアリなのがクマちゃんの投げ技。初心者におすすめなのは、3段投げのハングリーベアスペシャルか？

オリジナル技

夕陽の光は
 とくに暖かい
 庭の隅々には
 夕陽の光が
 夕陽の光は
 いかにあふ



クマちゃんのオリジナル技で見栄えのする(?)技と言えば、クマちゃん大暴れしかない。突進～は中距離迎撃向き。

技の属性	名前	コマンド	属性	ア	カ
4人 パンチ	直撃	パン			
	ボムパンチ	パン			
	投擲	パン			
	バックダイスキーマタイムキ	パン			
	スライディングパン	パン			
2人 パンチ	スライディングパン	パン			
	クマパン	パン			
	クマパン	パン			
	クマパン	パン			
	クマパン	パン			
4人 キック	キック	キ			
	ボムキック	キ			
	トドメキック	キ			
	バックダイスキーマタイムキ	キ			
	スライディングキック	キ			
	バックダイスキーマタイムキ	キ			
	スライディングキック	キ			
	バックダイスキーマタイムキ	キ			
	スライディングキック	キ			
	バックダイスキーマタイムキ	キ			
2人 キック	キック	キ			
	ボムキック	キ			
	トドメキック	キ			
	バックダイスキーマタイムキ	キ			
	スライディングキック	キ			
	バックダイスキーマタイムキ	キ			
	スライディングキック	キ			
	バックダイスキーマタイムキ	キ			
	スライディングキック	キ			
	バックダイスキーマタイムキ	キ			
しゃがみ パンチ	ハローテック ヘッドン	パン			
	パン	パン			
しゃがみ キック	ダイチャン	キ			
小ジャンプ 攻撃	クマナイト ソバット・ザ・ワファイア クマチャン33 クマチャン45 ソバット・ザ・ダイヤモンド	ジャンプ	ジャンプ		
	ジャンプ	ジャンプ	ジャンプ		
スライディング 攻撃	スライディング	スライディング	スライディング		
	スライディング	スライディング	スライディング		
	スライディング	スライディング	スライディング		
	スライディング	スライディング	スライディング		
	スライディング	スライディング	スライディング		
	スライディング	スライディング	スライディング		
	スライディング	スライディング	スライディング		
	スライディング	スライディング	スライディング		
	スライディング	スライディング	スライディング		
	スライディング	スライディング	スライディング		
投げ	やまごや投げ クマおろし ラブバレード いたずらクマチャン バックンペアー 投げの道 やんちゃな投げ けだもの大作戦 野獣の咆哮 スーパーワシントン集約 ベアーハッグ 必殺クマ地獄 ハングリーベアースペシャル キス・ザ・フューチャー ワイルドアニマル	投げ	投げ		
	投げ	投げ	投げ		
	投げ	投げ	投げ		
	投げ	投げ	投げ		
	投げ	投げ	投げ		
	投げ	投げ	投げ		
	投げ	投げ	投げ		
	投げ	投げ	投げ		
	投げ	投げ	投げ		
	投げ	投げ	投げ		
ダウン攻撃	アースクエイク ムダムダ死んだマネ バルーンフォール	ダウン	ダウン		
	ダウン	ダウン	ダウン		
振り向き 攻撃	フチパンチ フチフチパンチ フチキック フチパンチRemix フチアシッドキック フチトランスキック	振り向き	振り向き		
	振り向き	振り向き	振り向き		
	振り向き	振り向き	振り向き		
	振り向き	振り向き	振り向き		
	振り向き	振り向き	振り向き		
走り 攻撃	突撃クマ 突撃クマアタック 突撃撃れクマ 突撃おろしクマ 突撃ノボリクマ 突撃ノボリゲラー	走り	走り		
	走り	走り	走り		
	走り	走り	走り		
	走り	走り	走り		
	走り	走り	走り		
その他	クマチャン大暴れ クマチャン突進大暴れ	その他	その他		
	その他	その他	その他		
脱衣	クマチャンフラッシュ	脱衣	脱衣		



現在研究すればするほど、クマの人は戦いたい
には、アはアプンマしなもきてしんが時ちまで
来る、とわかる。地着て空襲の方法を掴み合
わねるよりも、空襲を止めるに足るの緊要との感
抱つぱいして戦つておけるのがマアでしよう。



プレミアグッズ“アルバスプーンスペシャル”プレゼントはP220へ！

セガラリーチャンピオンシップ・プラス

●セガ●発売中●5,800円●レース●レーシングコントローラー、マルチコントローラー対応

ラリー全4コース“おさらい”攻略

全4コースの攻略をもう1度おさらい。各コースの難所にポイントを絞るぞ。

初級 SEGA RALLY DESERT



このコースは、スタート直後の急カーブがポイント。ここをクリアできれば、後半の直道でペースを上げていくことが可能。後半の直道でペースを上げていくことが可能。

C.P直後の右コーナーがカギ

走行ラインを見切れ!

まずはC.P後の右だが、ここはC.P通過前、ラインを目一杯左に寄せておいて通過直後に、徐々にインへ切り込んでいく。ラインはアウト・イン・アウト。ちなみに4速全開だ。3連ジャンプ直後の

S字は、ジャンプ中のラインを右に取り、3つめのジャンプ台にタイヤが接触した瞬間、ステアをチョンと右に入れてナナメにジャンプする。着地点が、3連ジャンプ直後の左コーナーイン側なら成功。難易度はそれほどでもない。



ストリートより深い突っ込みを

C.P直後の右が最も辛くなる。突っ込みを早めにして、膨らみを最小限にとどめよう。3速に落として侵入してもいい。

マルコンでは最終コーナーでは有利!

アナログの特性を生かせば最終コーナーが楽になるかと思われる。ただし完全なグリップ走行は不可能なので、要はどこでどれだけ流すかが問題だ。



中級 SEGA RALLY FOREST

主な難所は3つ!

第1 C.P手前の大きな右コーナーがまず難所。後半の曲率が変化するうえ、若干の上り勾配なので視界が悪いのだ。4速全開のままラインをアウト・イン・アウトに取り、コースを目一杯使ってクリ



とターマック、それぞれの間を持つ4つのコースに分かれている。このコースは、前半が急カーブ、後半が直道。前半の急カーブでペースを上げていくことが可能。

中盤のグラベルがポイント

アするといい。なるべくスライドさせないようにするのがタイムアップの秘訣だ。続いてトンネルだが、アウト・イン・アウトで走れば4速全開、200キロオーバーでクリア可能。要はラインだ。そしてその後のグラベルエリアS字。最初の左は3速に落として軽くドリフトさせてクリアし、続く右は4速のままドリフトに持ち込んで



ヘアピンはすべての操作を早めることに努めよう。ギリギリまで始めるのがポイントだ。

クリアする。ラインは、手前の左はアウト・イン・アウト、後の右はインベタ。ヘアピンは手前でフルブレーキング&2速までシフトダウンし、一気に切り込みアクセルオン。目標車速は120キロだ。

ストリートではグラベルが難!

車速が高いうえに流れやすいので、あらゆるコーナーで挙動変化のタイミングを早める必要がある。そんな中、やはり難しくなってくるのが中盤のグラベルからヘアピンにかけてのエリアだ。グラベルのS字は最初の左を3速、コース幅を一杯に使ってなるべく車速を殺さないようにドリフト。続く右は3速のままインベタドリフト。ヘアピンの操作は同じだが、タイミングは早める必要がある。



マルコンではハーフスロットルが可能なので、ストラトスのグラベルエリアなどでは威力を発揮するはず。あとは最終コーナー。テールを流すと大きくロスになってしまうので、ここでもアナログステアリングの効果が期待できる。



上級 MOUNTAIN

問題は前半から中盤

ターマックオンリーの上級。ここはとにかく前半から中盤が難所だ。まず第1 C.P直後のS字。最初の左は、手前で3速に落としてドリフトに持ち込み、アウト・イン・インでクリア。続く右コーナーは3速のまま(2速も可)軽くデー



ツールドコルスさながらの山岳コース。平均車速が高いうえ、何より道幅が狭いのでコントロールが非常にシビア。ここいちばんの難所は第1 C.P直後のS字から第2 C.P手前のヘアピンまで。目標タイムは1分5秒台

超上級 LAKE SIDE

難所はほぼ全域!?

このコースは全域が難所と言っても過言ではないが、強いて挙げると前半の右連続コーナー、そして中盤のストレートからの右コーナー突っ込み+直後の左。そして終盤のシケイン。まず最初の右



コーナー数。コーナーのタイトさ、道幅と、どれをとっても最高の難易度。実際、攻略法を説明しても体で覚えないと、絶対にモノにはできないだろう。何より、走り込むのがいちばんの近道だ。目標ラップは1分6秒台

第1 C.P~第2 C.Pが難

ルスライドさせて抜ける。ここは最初の左の突っ込みが難しいので、何度もトライして体で覚えよう。S字を立ち上がった後4速までシフトアップし、ヘアピンへ突入。ヘアピンはラインをコース左に取り、かなり手前でフルブレーキング、シフトは



一気に2速へ叩き込みステアリングを思いきり右へ。車の挙動が変わり始めたらアクセルオン。カウンターを当てつつアウトに抜けて



S字は挙動変化のタイミングが全て

いく。ここも理屈で覚えるより体で覚えるのがいちばん。ポイントは早めに車の挙動を変えてやること。最初は早すぎる程度でもいいので、とにかくインにつっ込む感じでトライしてみよう。成功すると最高にキモチイイ。

マルコンでは

ハーフスロットルがあまり必要ない上級コースでは、アナログステアリングの方が威力を発揮する。例えば第2 C.P直後の大きな左、そこから市街地に向けての走りはパッドよりも安定する。



ステアリングのカウンターを当てられるのはいい

気を抜くとクラッシュする!

連続コーナーは、手前で3速落とし、ブレーキングでドリフトに持ち込んでドリフトさせたまま2つめの右コーナーもクリアする。カウンターの当て具合がシビアだ。

ポイントは、あくまでアクセルは全開。ヘタに戻すと挙動が乱れてしまう。中盤ストレートエンドからの突っ込みは、コース左側の芝に乗り上げ、そのまま4速全開でインへ切り込



右連続コーナーは、ステアリングをきく

む。すぐさまフルブレーキング、2速まで落としてドリフトへ持ち込み、続く左コーナーをクリア。終盤シケインは3速に落とし、ブレーキングでフロントを下げてやるのがポイントだ。

マルコンでは

セリカ、テルタでもストラトスでも、ここではハーフスロットルの威力が炸裂する。3速全開のところを4速のままアクセルコントロールでクリアしたりと、とにかくグリップ走行を目指そう!



こういうところを4速で走り抜けるのがポイント

ストラトスでは

リヤを流さない走りを

ストラトスでは全域に渡ってかなり難しくなる。まず前半から中盤にかけてのエリアは、少なくともセリカやテルタよりもシフトを1速落としてやる必要がある。何しろ同じギアでクリアしようとしても立ち上がりで鈍ってしまうのだ。もちろん早めの操作も大前提。特にドリフトに持ち込む必要があるコーナーでは、かなり手前からアクションを起こそう。ただし、中盤から終盤手前の市街地は4速全開でクリア可能(セリカでももちろん可能)。とにかくリヤが流れやすいので、できるだけ流さない走りを心掛けよう。



セリカで3速のところは2速まで落とすそうしないと立ち上がりで鈍ってしまう

ストラトスでは

ハーフスロットルを使い

もう異常なほど難しくなるのがストラトスでのレイクサイド。全体的な走り方はセリカなどとあまり変化はないが、リヤが流れやすいためにカウンターの量、そしてアクセルコントロールは相当シビアになる。上級同様、セリカよりも1速低いギアで走るのが無難だが、可能であればマルコンでハーフアクセルを駆使した走りか理想。とはいえ、意外とハーフスロットルを維持するのが難しいので、これもまた走り込みが必要になってくるだろう。セリカ&テルタより早いタイムを出すのは至難の技だ。



アクセルをきくことで、リヤの挙動をコントロールできる



リアルバウト餓狼伝説

●SNK●発売中●8,800円●対戦格闘●拡張RAMカートリッジ同梱

完全結果報告! ライター対抗原稿料争奪戦

今回はSNK梅本氏も参加しての大混戦となったがWINNERは……

大会レポート

やはりリアルバウトということで今回の見所は派手な必殺技と連続技をどうやって入れていくかということだった。中でも特に安定して連続技を入れていたのはやはりたか・びーで、硬い表情をしていたわりには相手の体力だけはきっちり奪っていた。ダークホースうまのすけが好調に連勝を続け、このまま逃げ切りの態勢に入ることと思われた。しかし、そう易々と逃げ切れるような甘いメンバーではなかった。大本命たか・びーが接戦の末にうまのすけに初黒星をつけることに成功する。たか・びーは、うまのすけとの試合以外は全てストレート勝ちと貫禄で試合を消化し、残り1試合を残して無敗のまま。うまのすけの最終戦はフラン1号。この時うまのすけは5勝1敗、たか・びー

は6勝0敗。うまのすけがフラン1号に勝って、たか・びーがフラン1号に負ければ優勝決定戦に持ち込めるはずだった。しかし、3試合目まで粘ったものの僅差でフラン1号がうまのすけをくだし、ここでたか・びーの優勝が確定した。この後たか・びーはフラン1号にストレート勝ち、7試合中6試合ストレート勝ちの全勝優勝という圧倒的な強さを見せ付けた結果に終わった。しかし、まさかのうまのすけが2位と健闘。フラン1号はリバーサルが冴えず3位。健闘は持病が出たか、栄養失調がたたったか、まったく調子が出なかったようで4位。麻宮は今回は舞の御機嫌が取れずに終わり4位。REIはどーものりきれず4位。梅本氏はチョーシワリかったらしく(本人談)7位。どーしちゃったの大戸島は8位。たか・びーへハガキを送ってくれた方々には抽選でプレゼントが贈られる

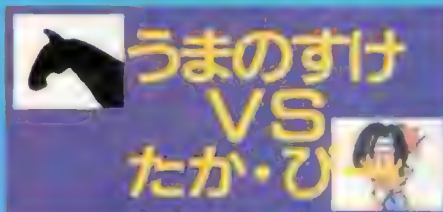
梅本氏登場!

コメント
「チョーシワリー」

梅本氏ってどんな人?

ご存じSNKの格闘ゲーム、知る人ぞ知る彼はSNK最強チームの一人。勤務時間外は格闘と仕事を兼ね、様々な格闘ゲームをプレイして腕を磨いているとのこと。

大会ハイライト



まさかこの試合が事実上の優勝決定戦になるとは……。1試合目は、たか・びーキム対うまのすけボブ。たか・びーがきっちり連続技をきめてあっさりストレート勝ち。2試合目は、たか・びーアンディー対うまのすけダック。メインキャラ対決となった。後がないうまのすけだが、冷静な試合運びで2試合目をゲット。3試合目は、たか・びーテリー対うまのすけギース。指定キャラ同士の対決。うまのすけのレイジングストームが決まるなどの場面はあったが、たか・びーの腕に一步及ばず敗退。しかし負けはしたものの、「たか・びーさんと対戦できただけでも嬉しいです。にゃは」と、試合後、うまのすけは爽やかに(?)歸った。



真剣な表情のたか・びー(右)、うまのすけ(左)音威風凛々なみえない



この結果が両者の明暗を分けることになるとは知らずに……



梅本氏対健闘はどうやら因縁の対決らしく、健闘の気合はかなりのものだったのだが……。1試合目は、梅本舞対健闘マリーの女性キャラ同士の対決。お互い必殺技の応酬となり、かなりもつれた試合となった。幸くも梅本氏が勝利をおさめる。2試合目は、梅本ビリー対健闘ジョー。この試合もかなりもつれた。中間距離の間合いからふいに出した健闘のタイガーキックが空振り。そこへ梅本氏ビリーが超火炎旋風棍をぶち込み、一気に健闘ジョーの体力を奪い、梅本氏がストレート勝ち。お見事! ところでその「因縁」とやらだが、SNKでのこの2人の対戦らしい。僅差で勝った健闘が、次回は完勝!と意気込んでいたとか……。



関係者の間ではある意味で注目の一戦だった健闘(右)VS梅本(左)。



健闘曰く「本気でやったんだけどな。次は美少女ゲーで勝負!」なんて、



REI VS 麻宮様司



1試合目はREIビリー対麻宮ボブ。REIビリーは遠距離からの牽制で麻宮ボブを近づきにくくするというビリーの基本戦法。対する麻宮ボブは何とか跳び込んで連続技をぶち込みたいところだが、今一歩攻めきれていなかった。この状態が始終続きREIビリーが1試合目をものにする。2試合目はREIマリー対麻宮ダック。麻宮ダックは指定キャラ。やはり、指定キャラなので麻宮はかなりきつそうだった。結局麻宮ダックは思った通りに動けなかったようで、REIのストレート勝ちとなった。こういった、自分の持ちキャラの順番の配置が勝敗の鍵を握った試合も少なくなかった。結論は1キャラは真ん中に置くのが無難。



かなり気合いが入っていると思われる表のREI



こちらもちの意気込みを感じさせる麻宮。始終無言の2人。



大戸島さんじゅうご VS フラン一号



この大会のファイナルバトルにして消化試合となったこの一戦だが、思いのほか熱い試合となった。1試合目はフラン1号ボンフゥ対大戸島ボブ。2ラウンド目最初ボンフゥの方が好調に攻めていて、パーフェクトでフィニッシュと思われた直後、デンジャラスワルフが直撃してしまい、そこからボンフゥのペースが崩れ、この試合を失ってしまう。これにぶち切れたフラン1号は、2試合目キム対キムで、伝家の宝刀跳び込みキックからの投げを駆使して2試合目をゲット。3試合目は、フラン1号ギース対大戸島双角。フラン1号あっさり負けて大戸島の勝利。ちなみにこの2人写真撮影を拒否。拒否するほどの理由があるのか……?



ここで絶対負けをくらって流れが変わってしまった



怒りの「ハメ」ももしく返されお粗末な結果に……

優勝は大本命 たか・ビー でした

やはり大本命と言われたたか・ビーは強かった。彼が参加すると決まったとき、ほかの参加者がササと引きかけたとか……。当日は「いや、俺やってないから。ルバウトは苦手だから」と。始まる間に必ず言うのだから、あければほぼストレート勝ち。1試合進んでねえから」と言いつつ100点を叩くイヤな……。以下略。やはり目隠ししても勝てる人は……。以下略。

たか・ビーが使ったキャラ



つえー人のありがたい言葉

「つえー? そりゃ〜うれしいですよ。でも、何でもランコがいなかったのが不思議です。まあいいや。とにかく皆さんお疲れ様でした。」

ダンディー梅本氏コーナー



格闘ゲームが好きなので、フレイ中の試合はかなり真剣。



負けたときもチャーム梅本さんって感じ。〜ってことで (梅本さん)。

今日のジョーシワリースね

参加した者どものコメント

	うまのすけ たか・ビーさん強かったです。もっと修業してまた対戦したいです。にやは!		REI 途中までいいところ行くんだけど、詰めがあまりなかった。ス。痛いっす。
	フラン一号 勝ちにいってもダメなときはダメなもので。ハメでもダメなときは。		SNK梅本氏 やっぱりライターさんはうまいですね。大変勉強になりました。
	健崩 梅本さんには負けました。今度は船越郎でリターンマッチしたいっす。		大戸島さんじゅうご うーん。たか・ビーさんの他誌の記事読んで研究したんだけどなあ。
	麻宮様司 対戦のレベルがめちゃ高くて苦戦しました。次はKOF'96でやりますか?	青山ようこそ。私の予想が当たって良かったな。しかし、うまのすけが優勝でした。ひょっとしたら結局イクルかとも思ってたのですが、ここまでとは。とにかくにも本当にみなさんお疲れ様でした。	

最終結果

顔	た	フ	大	R	梅	健	麻	う
た		○	○	○	○	○	○	○
フ	×		×	○	○	×	○	○
大	×	○		×	×	×	×	×
R	×	×	○		○	×	○	×
梅	×	×	○	×		○	×	×
健	×	○	○	○	×		×	×
麻	×	×	○	×	○	○		×
う	×	×	○	○	○	○	○	



サタマガ・ゼネラル・エンタテインメント運動企画

デ・ラ・ゲームウェア

SONYのデジタルマイクE
CM-727PIは、いいです。音
質良すぎ。形もかわいいし。
DJ=NAMo(25)

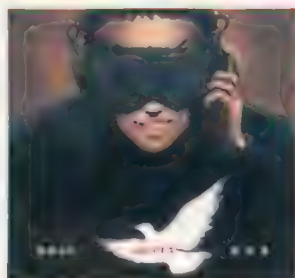


新時代のデジタルメディアと仲良くお付き合いするための2ページ

SPECIAL

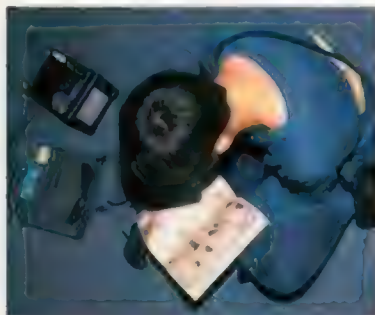
キーワードはTECHNO?

GWの音楽情報コーナーでは、「テクノ」がキーワードとなるアーティストを2号続けて特集しています。これって偶然? それとも、何か意図的なもの?



「テクノ」をテーマとして扱った場合、いろんなアプローチのしかたがありますが、わしの場合は、まあ雑誌の傾向もあるんで、TVゲームのサイドから迫っていかうかと思えます。

わしは小学生のじぶんからゲーム大好き子でした。ファミコンやSC-3000、MSXなどの8ビット機で、ありとあらゆるゲームをやったものです。「点数こんなにいった」とか「すごい技あみ出した」といった部分への関心はもちろんあったので



内蔵音源で演奏されるBGMは、途れることなく同じフレーズを繰り返すことがでる。これってシーケンサーやサンプリングに共通する要素じゃないだろうか

すが、それとは別に「ここの音楽いいなあ」という見方もしていました。たしかに、音自体の物珍しさがあつた点は否定しません。それ以上に、サビのせつないメロディラインだとか、ろくに人生経験もない子どものくせに、郷愁を誘われるものに惹きつけられたのです。ひとたびそういう曲を発見すると、本を読む時、ただぼーっとする時などに、ゲーム機本体とテレビをつけっぱなしにして、延々とそれを聴いていました。わしにとってのゲーム音楽は「切れ目なくエンドレス・リピートで放つたらしにしておける音楽」だったのです。

今にして思えば当時のそれは、シーケンサーやサンプリングといった音楽機材で得られる感覚を貧乏小学生レベルで体験していたのかもしれない。構造としての永遠性。または非イベントという意味においての日常性。これがテクノと称されるものの核になっているのではないのでしょうか。アナログシンセの音色やタイトなビートも「テクノ」という漠然としたイメージを喚起させますが、それはあくまでも情緒レベルであって、それを主体として捉えると、通信カラオケのテクノ・バージョンのようなものが量産されるきっかけになってしまいます。さらに言えば、現在テクノというジャンルで括られている音楽も、レコードやCD(=アルバム)という商品形態にはめ込まれた時点で、その本質の半分以上が失われているかもしれません(テクノ系DJに曲と曲の「つなぎ」にこだわる人が多いのは、その反動なのかもしれません。そう考えると、電気グルーヴの石野卓球がDJ業も手掛けているというのも非常に示唆的で



私とテクノの関係
GWのサウンド担当
長瀧寛幸

最初のテクノ体験は、10歳の時に買ってもらったシンセ。あの音色に惹かれたんです。音楽の興味にしても、YMOやクラフトワークよりはワルター・カーロスのほうでしたからね。そして1980年を前後してバンク/ニューウェーブがきて、ノイズや多重録音といった方向に興味が向かっていくんですけど、テクノから受けた影響は、「機械で演奏する」といったハード的な面。

いま現在、俗に言われている「テクノ」って、個人的には一文法であり手段に過ぎません。ただ、テクノロジーの発達と機材のダウンサイジングによって、敷居は異様に低いジャンルになってますよね。これは、17年前のウオークマンの登場によって、音楽の聴かれ方が変わったことと同じくらい衝撃的でした。インターネットの登場もあり、「テクノ」という価値観で結び付いた「電子コミュニティ」的な発想をしたり、行動をする若い人が増えてきたように感じます。でも、(なんか、おじさんみたいですが)世の中(の経済とか宗教とか)は「テクノ」とはまったく違う価値観で動いているのだし、そのへんが見えてこないとかエコとかヒッピーにハマっちゃう。別に見なくてもいいんだけど、世の中を見ないならベッドルームから出る必要もない。何かを世間にさらすということは、自分が世の中にどう立ち向かっているのかのドキュメントなんだと思います。

ながしまひろゆき

1966年生まれ。ノイズ/インダストリアル系バンド「ダウザー」のリーダー。1987年に石井勲監督と出会い、以降、氏の数々の作品の音楽を手掛ける。近年の主な活動に、大友克洋監督作品映画「メモリーズ」エピソード3「大蛇の街」の音楽、Nova Tono(Phewと山本清一のバンド)のアルバムのエディット・ミックス、プレイステーションソフト「TIZ」の音楽などがある。来春クリエイティブマンディスクよりダウザーの新アルバムを予定。

す)。かなり乱暴な論調で進めてしまいましたが、要は「いちジャンルとして世間的に認知されているカテゴリーを自分なりに解体・再検証するのは楽しい」ってことです(笑)。情報やそれらの持つ雰囲気何となく流されるだけでなく、時にはたと立ち止まってみるのは決してムダなことではない筈です。たぶん。(NAMo)

GW2号「細野賢臣」特集

アンビエントの話題を中心に、氏の音楽に対する姿勢を掘り下げている。イノヤマランドのBGMが聴けるのもポイント高し。

GW2号「電気グルーヴ」特集

突っ込みが浅く、これといって目新しい情報は少ないものの、ファンのコレクターズアイテムとしての水準には達している。

GAME-WARE NEWS

やっぱりあった!

GW3号隠しコマンド

GW3号、もう手に入れておのの楽しんでいることかと思いますが、そんな皆さんにステキな情報を提供します。まずは「エジホン」の隠しコマンド。1号ではポーズがかけられる、なんてのがあったけど、今回の効果はヘンです。タイトル画面で、方向キーを“上上下下左右左右”の順番に押します。ここまではさっきとまったく同じです。この時点でとりあえず、デバッグモードが立ち上がりました。続いて、Aボタンで1面から、Bボタンで2面から、Cボタンで3面から、L+スタートボタンで4面から、R+スタートボタンで5面からゲームを始められます。さらに、ブロック崩しシーン中にZボタンを押せば、いきなりその面のボスと戦うシーンにノリノリで入ります!!

いの位置を教えてくれるキャラ“ハネヨン”のセリフに注目。何種類もあって、かなり笑えます。

もう1つは広告ゲームの「プロテクターマン」。タイトル画面で方向キーを“上上下下左右左右”の順番に押します。ここまではさっきとまったく同じです。この時点でとりあえず、デバッグモードが立ち上がりました。続いて、Aボタンで1面から、Bボタンで2面から、Cボタンで3面から、L+スタートボタンで4面から、R+スタートボタンで5面からゲームを始められます。さらに、ブロック崩しシーン中にZボタンを押せば、いきなりその面のボスと戦うシーンにノリノリで入ります!!



ピピットボーイ 番外編



GAME PICK-UP

「ピピットボーイの大冒険3」を考える

前2作からゲーム画面、システムが大幅に変更され、(一応)落ち物対戦ゲームとして生まれ変わった「ピピットボーイの大冒険3」。その実体と魅力のほどを探ってみたいと思います(大余談の続きじゃありませんよ)。

NAMo 最初にやってみて、どーでした?
佐々木 正直、あまり落ち物である必然性は感じられないんだけど、GWに収録されているゲームの中ではわりと選べるものじゃないかと。

NAMo 画面の上のほうにパネルを置くと、結構ドキドキしますよね。

佐々木 バズルゲームとしての思考というよりは、そういう反射神経のほうに重点が置かれている。

NAMo あと、選の要素。爆弾でせつかく作った道が潰れたり、岩を落とされて道路が塞がれてしまったりするんですけど、そういった妨害アイテム類の出現頻度が重要ですね。

佐々木 1面所から次々と出現するパネル(また

はアイテム)を取り合う、という要素が、唯一対戦らしい要素。あとはアイテム運に尽きる。元々相手をへこまして勝つ、というタイプじゃない。

NAMo 負けてもそれほど悔しくないというか。佐々木 量をほとんど取ってないうちに先にゴールされると、さすがに悔しいけど。

佐々木 量をとって並べたのを爆弾でぶっ壊されちゃうとか。なんか、勝った負けた以外のところで絶望や喜びを味わっているような気がします。佐々木 じつはギャラリーが一番楽しいのかもしれない。両方の画面の状態がわかるから。

NAMo 対戦ゲームとはいえない全体的におだやかなのが魅力でしょうか、といったところで……。



パネラー

NAMO
当コーナー担当DJ。数々の難点を抱えているか、眠りの浅さには定評のある25歳。

佐々木いさおいち
本誌を中心に活動するゲームライター。落ち物対戦パズルにはちとうるさい27歳。

COLUMN

TEXT:樋口泰人 (GAME-WAREの 情報部分担当)

YMOは、その影響下のバンドを世界中に産み落とした。そんなフォロワー達が1つの核をなす'90年代以降の世界的なテクノ・ブームは、音楽だけではなく、思想や生活、風俗にまでわたる大きな広がりを持つ。テクノが人工的なものでなく、ある種の自然さを獲得した、と言ったらいいだろうか。

YMOのメンバーの1人、細野晴臣がのめり込むアンビエントというジャンルや、石野卓球プロデュース・アルバムの、「懐かしい未来」と言いたくなる



ようなジャケット・センスは、もはやテクノ・抜きには生きていけない人間の、21世紀に向けての指標のようなものを描き出している。GWでの彼らの特集も、その一翼を担えたらと思う。

樋口泰人:映画や漫画など、ジャンルを超えた批評活動を様々なメディアで展開する「MRハイファッション」などでも連載中

電源を立ち上げて1発目に必ず登場するCM、今回は木村拓也さんのグリーンガム(ロッテ)でした。普段たいして興味がなくても、こういうケースで人気絶頂のアイドルが登場する



と妙に親近感がわくから不思議なものです。ワーブの飯野社長が「E0」で打ち出したコンセプトが「デジタルな悲しみ」なら、さしずめこれは「デジタルな親しみ」とでもいうんでしょかね。そんなことないか。といったところで、今回はこれにて。

このコーナーあてさき

〒103
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン編集部
「テラ・ゲームウェア」係

NAMO'S TALK

NAMo:このスペースでは、GWとこのコーナーと読外スペースを愛する皆さんからののおたよりを募集しています。ソフト自体の意見・感想から、「わたしGWをこんなふうに楽しんでいる」「ある人に遊ばせてみたらこんな面白いことがおこった」というような体験談、あるいは「GWに強引に誘って、この人にインタビューしてよNAMo!」みたいなリクエストなんかも歓迎します。誌面に掲載されたらGEのネタが+なんかにあがりますので、ひとつ

レッドカンパニー



西の市通り!! RED

みんなは見たことがあるか? これが「サクラ」プレミアムグッズだ!!

●越後屋の挑戦

お見せしているアイテムは基本的にすべて、今では入手困難な限定販促品。すなわちスーパー・プレミアム・アイテムだ。さあ、キミはいくつ知っているかな?

サクラ大戦湯呑み

ちょっと小ぶりの上品な湯呑み茶碗。お茶を注ぐと不思議と桜の香りがするとかしないとか……? 超A級スーパー・プレミアム・アイテムだ!



ポストカード&フォトスタンド

卓上でキミを見つめる堂しのさくら。木製のフォトスタンドが落ち着いた魅力をかもし出す。サクラファンなら誰もが欲しがるプレミアムアイテムだ。



サクラ大戦チラシ



ショップなどに配布されたチラシ。かなりの数が出回ったので、手にした人も多かったろう。サクラファンの基本アイテム。



キーホルダー

四角いクリスタルの中、凛々しく刀を構えるさくら。裏面は「サクラ大戦」のロゴになっている。これもスーパー・プレミアム・アイテムの1つ。



店頭ポスター

ショップに配布された店頭用ポスター。店員さんと仲良くなれば入手可能かもしれないぞ!



7th Anniversary Vol.9



「サクラ大戦」発売前、店頭にディスプレイされていたモニターの前で本作をプレイした人も多いはず。実はこんなパッケージだったのだ。

プレミアムポスター

前号の本誌の新作ハミダシ情報でも紹介した、尖をバックに見栄を切るさくらのポスター。燃える情熱でキミのハートを直撃! GET YOU (げっちゅー)!!



帝国軍機隊員名簿

去年の9月、タイトル名が未発表のまま行われた異例の仮面発表会で配布された、いわゆるCD-ROM付きだ! 業界人でなきゃ持っていない?



キミはREDのホームページを覗いてみたかな?

今回のプレミアム・グッズ紹介では、みんなが目にしたことがないアイテムもあり、喉から手が出るほど欲しいモノもあったと思う。しかし、これらのグッズは非売品なので、編集部やRED、セガに入

手方法を問い合わせないように。このほかの「サクラ大戦」ワールドについて知りたい人は、今すぐレッドカンパニーのインターネット・ホームページ「レッドゾーン」にGOだっ!!

www.red-jp.com

お待たせ!! パターゴルフ&ダーツに挑戦!!

お久しぶりノ アベベだ。最近仕事が詰まっていた、連載がストップしていたが、また再開の運びとなったのでよろしく。今回は前回予告したとおり、パターゴルフに挑戦してみた。もちろん3人ともゴルフは未経験。さて、どんな結果が待ち受けていることやら。



ROUND1

パターゴルフで勝負!! 勝負の行方は意外にも…!?

パターゴルフは運動神経の善し悪しにあまり関係ないから……と甘く見ていたが、実は繊細さが求められる非常にデリケートなスポーツであった。いざ競技を開始してみればそのデリケートさのかけらもない面々に好スコアを望めるはずがなかった……。



アベベ、コミー、千葉ちゃん、3人はパターゴルフの難しさに驚き、顔が青ざった。



ROUND2

ダーツで再勝負!!

カメラマンに優勝をあっさりわれ、自分たちの存在意義さえも危うくなった3人は憚然とした様子。その表情から多少、焦燥感もうかがうこともできた。しかし、このままではいけないノ 汚名返上のため、次の獲物(?)で再戦をしよう、ということでこれまたハタ・スポーツプラザにあるダーツで勝負とあいなった。



アベベ、コミー、千葉ちゃん、3人はダーツの難しさに驚き、顔が青ざった。

ダーツ勝負は、さすが「遊び」には強いアベベが快調に高得点を刻んでいった。次に千葉ちゃん、コミーと続く形で、最後までその順位は入れ替わることなく終了。今回はその難しさに大苦戦となったパターゴルフとダーツの2本立てでお送りしたが、いかがだったろうか? また次回もお楽しみに。



アベベ、コミー、千葉ちゃん、3人はダーツの難しさに驚き、顔が青ざった。



ハタスポーツプラザは

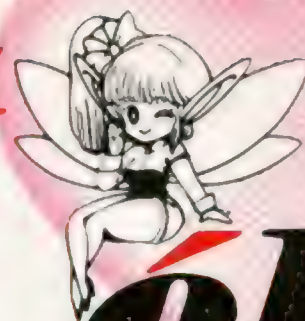
こんなところ……

我々がちょくちょくお世話になっているハタスポーツプラザ(池袋西口方面にあり)では、ボーリング、卓球、オートテニス、ダーツ、アーケードゲームなどが楽しめる。カラオケやレストランもあるぞ。運動不足と感じたら、楽しみながら体を動かせるこれらのスポーツでいい汗をかこう。



カメラマンに優勝をあっさりわれ、自分たちの存在意義さえも危うくなった3人は、顔が青ざった。

Just Meet



elf エル・フ

禁断の果実コーナーよ〜ん

看護婦姿に引き続き、今回は制服姿で登場のTamaだよ〜ん? 「カワイイ唯ちゃんになりたーい!」といったら、「そんなことは俺が許さない」とサタマガ編集部C氏からの言葉で、制服姿の登場はとりあえず中止(涙)。でも、このページを目にしたキミは思う存分、唯ちゃんの制服を着られるよ。というわけで、同級生2オリジナル制服発売決定! 今からTamaも予約しちゃおうかな。クククッ……。初回限定だから要チェックしてね。

エルフショップ伝言板

エルフショップではエルフのグッズも販売中! もちろん通販でも行っているよ。お問い合わせは必ずお電話をお願いします。

・営業日:月〜土(日曜・祭日は休み)
・営業時間:10:00〜20:00

同級生2ポスター

大好評発売中

ポスターに使用されているイラストはパソコン版のジャケットと同じもの。かわいいあの娘たちがあなたの部屋に。サイズはMとLの2種類あり。・ショップ価格・M/1,500円・L/2,500円



18歳未満はお断りよ〜ん

今回は「ドラゴンナイトII」を紹介します。邪悪な魔女に呪いをかけられた、かわいそうな女の子たちを助け出すために勇者タケルが大活躍!! モンスターが女の子なので、癒らしめれば当然ムフフ♥なグラフィックが待っている。ダメージを与えると変化する女の子のグラフィックが、あなたの心を揺るがせる。呪いを解いてあげた女の子からは「お・れ・い」(意味は推して知るべし)をしてもらえよ。

・価格/7,800円



初回限定品!! エルフオリジナル同級生2制服

なんと、唯たちが着ている八十八学園の制服がエルフより発売される。制服メーカーに生地から特注して制作されたものなので、細部まで再現されたデザインは高いクオリティを誇っています。ほかでは手に入らない“本物”を手に入れちゃおう。ちなみにサイズはMサイズのみです。通販のみの初回限定品なので、必ず買い逃さないでね!

これが豪華5点セットだ

・ボレロ・ベスト・ブラウス
・スカート・リボン

特典 → オリジナルバッジ
価格/59,800円(税込み)

予約申し込み方法は

ハガキに住所・氏名・電話番号を記入のうえ、〒166 東京都杉並区梅里1-7-7 新高円寺ツインビル1F 株式会社エルフ「同級生2オリジナル制服予約申し込み」係まで。
※①予約受付のみですので、現金は送らないでください。※②限定品ですので、申し込みが定数になりしだい、締め切りになります。



エルフ・ファンクラブ会員募集のお知らせ

エルフ・ファンクラブは下記のような活動を行っています。①エルフ・ファンクラブ・オリジナル会員証の発行 ②情報満載の会報を3カ月に1回発行 ③会報では毎月エルフグッズや原画のカラーコピーなどのプレゼント企画を行っています。

●入会お問い合わせ●

ユーザーサポートに電話(03-5377-0954)で問い合わせれば、入会方法をお教えします。また、エルフショップに入会申し込み用紙がありますので、そちらの用紙に必要事項を記入のうえ、郵送で申し込みます。エルフのパソコンソフトにも用紙が添付されていますので、こちらでもOK。ハガキでのお問い合わせは、制服の予約申し込みと同様の住所を記入のうえ、「エルフ・ファンクラブ入会問い合わせ」係までお送りください。こちらから申し込み用紙を発送します。

ドラゴン
ナイトII
テレカ

プレゼント

大っぴらにエルフから3名にプレゼントするハガキにこのコーナーの感想などを記入し、東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンクビル4F サタマガ編集部「ジャスト・エルフ」10/25日号、係まで。締め切りは11月24日(日)まで。イラストなどもプレゼントするよ〜ん。



SEGA

TOMMYの魅力を徹底解剖!

セガAM3研 *Rush!!*

SEGA AM R&D DEPT.#3

好評の「ラスプロ」キャラメイキングは、人気のTOMMY。そして「ガンブレ」のスコアアタック講座は今回で最終回。次回からの展開が気になるところだ。好評連載の「バーチャロン」講座も見逃すな!

HIROSHI
TOMIIE

……あの頃の俺は、気の合う仲間とボードさえ転がしていられば、それで幸せだったっけ。

闘いの途中で、トミーはふと昔のことを思い返していた。

……暇さえあれば、いつものたまり場でボードを転がしていた毎日。

でも、そうだ、あの時、あいつらが来たんだ……。

その事件は突然トミー達を襲った。……錆び付いた廃工場の奥に追い詰められる少年達。それを取り囲む体格のよい男達。

少年達は次々と捕らえられ、ある者は顔を、ある者は腹を。そして、ヘッドギアを付けた少年……トミーは足を。男達の持つ金属製のパイプは、逃げる少年達を容赦なく打ちつけていった……。

そして沈黙。トミーが次に顔を上げた時に目に入ってきたのは、倒れて動かない仲間と、工場の入り口の真っ白な日差しの中に立つその男達だった……。

「目障りなんだよ / 俺達の前で、こんなもん転がすじゃねえ /」。

少年のボードは蹴り飛ばされ、静かな工場にその音を響かせた。

「俺は……もうあの頃の俺じゃねえっ /」。

グッとバトルスティックを握りしめるトミー。

止むことのない相手の攻撃に終止符を打つべく、トミーは身を翻す。

その攻撃は、見事に相手の体に突き刺さり、トミーに最後のセリフを言わせるのだった。

「むかつくんだよっ /」。

デザイナーからひとこと

今回は女性にかなり人気のある富家大くんです。優作と丈のCGIに関しては沢山のご感想お言葉をいただき感謝しております。お返事書けないけどごめんなさいね。次回は洋子の予定です。お楽しみに。(AM3研バブリシティ・デザイナー・小野 弘司)

Making of Character. File3 HIROSHI TOMIIE

TOMMYのできるまで

主人公とそのライバルのキャラを設定した後に、その2人よりももう少し若くて、その人たちに憧れて、この世界に入ってきたというような少年。大人になろうとしているんだけど、まだ大人になりきれていない、ちょっと背伸びがちな少年を作ろう、ということで設定されたのがトミーこと、「富家 大」でした。そういった新興の勢力を作って、主人公たち

にぶついたら面白いのではないかなと思ったからです。

ですから初期のトミーの設定は、「優作たちのことを街で見かけ、そのカッコよさに憧れて、自分でライダーチームを起こそうと決意する少年」というような形だったんです。

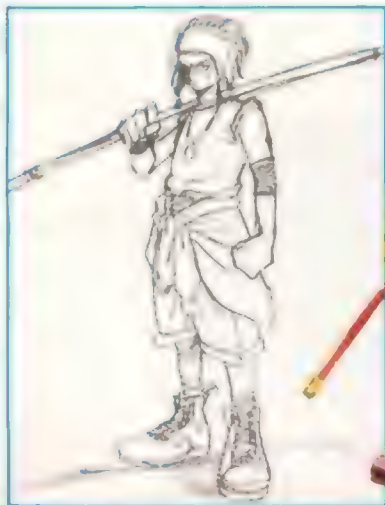
しかし、ファッションや所属チームなどに、より変化を持たせたいということで、所属チームをボーダーチームに変更。それに合ったステージをと、CROSS STREETステージ

が割り当てられていきました。

その設定が決まった後のトミーのファッションはものすごい勢いで渋谷系なものに変化していき、現在に近いものになっていきました。

その時に、より小生意気さを出そうと言うことで身長も低くなっていましたね。

モデリングの際には、頭部や手足を微妙に大きくして、優作たちよりも幼いことを強調するといった、細かな調整も行っていました。



トミーが持つ「バトルスティック」のモーションは、言うまでもなく棍術を参考にしています。技を考えるにあたっては、やはりいろいろな流派の棍術の資料を集めて研究しました。中国の棍術だけでなく、沖縄古武術の棍術なども参考にしています。

でも、やはり一番のお手本となったのは、映画「少林寺 シリーズ」や「阿羅漢」の棍術だったのではないかと思います。優作の三節棍の動きでも、これらの映画がかなり参考になっていて、リー・リンチェイ先



生には本当に頭が上がらないという感じです。

トミーの持つ棍は構造的に棒一本と簡単なので、洋子と並んで、最も早い時期に画面の中で武器を振り回していたキャラクターでした。三節棍などに比べれば、ソフト的な対応は割と手のかからなかったキャラと言えるのではないのでしょうか。

しかし、大変だったのは、その後の調整の部分でした。「ラスブロ」に登場するキャラクターたちは、みんな違う長さの武器を持っています。単純に考えても武器の長いほうが有利になると想像できますよね。

しかし、それをうまく平等になるように調整しなければならぬ。その調整はかなり難しいものになるだろうと、開発初期の頃から、やはり囁かれていたんです。

ですから、最もリーチが長くなっ

てくると予想された、このトミーについては、モデル、モーションともに細心の注意を払って作成していきました。

たとえば、棍の長さをわずかに短くしたり、両手で棍を持つ攻撃を中心に技を考えていたり、技のスピードを遅くしたり、といったようにです。

しかし、ある程度、モーションが入ってきた頃、気になりましたんですが、そういった注意をしすぎたせいでしょ。その時のトミーは逆にほかのキャラとリーチの差がなくなりすぎてしまっていたんですよ。

これでは長い棍を使っている意味がない。全キャラ平等に、という意図での調整は成功したのかもしれませんが、初期からの「ラスブロ」の目標の1つである「武器によるリーチ差の駆け引きを演出する」という点では、失敗していたんです。



このままではまずい、ということで、今度は正反対にトミーの技のリーチを長くするという方向で、また調整が繰り返されました。トミー最大のリーチを誇る「破地光激棍」などが入ったのもこの時期です。

そんなわけで、トミーはリーチの長さの調整という部分では、最も多くデザイナーとプログラマーの間を往復したキャラと言えるかもしれませんね。

(「ラスブロ」AD 山下 信行)

全8キャラコンボ紹介vol.3

初心者向けコンボ紹介も最後/ 次号からの展開に期待/

いよいよ8キャラコンボ紹介も
今回で最後。しかし、今までここ
で紹介してきたのは、あくまで初
心者向けのもの。次回からはもっ
と突っ込んだものを紹介していく
予定なので楽しみにしていてほし
い。もちろん、このコーナーの監
修はAM3研べ〜あ〜氏。ディレ
クター自らが明かすスーパーテク
を惜しみもなく公開する予定だ。
さて、「ブロンクス」対戦もそろ

さて、「ブロンクス」対戦もそろ

そろ落ちつきを取り戻している昨
今だが、巷ではあらゆる技にキャン
セルをかけて、いわゆる「踊り」
状態にし、相手を投げにいくタイ
ミングを見計らっている
プレイヤーが続出して
いるらしい。そう、巷では
“読み合い”の対戦が旬に
なっているのだ。投げに
徹するというスタイルも
面白い。

キャンセルを多用して踊れ!



上かきしめる「顔」は、顔の「顔」相手の顔をみながら、てすかきしめ
ていくのが、われわれの結合言葉。「フは」クヌ、ならてはの戦い
方と云えるだろう。二で「フは」は、いかに、口をひらき、相手かタウ
と「フは」タウ、攻撃に入る言葉にするために、二で「フは」が必要あるの
が、その理由はよくわかっては、通は「唇」のみを「フは」は、
てすかきしめる、唇のみで「フは」は、より早く移動できるの



コンボなら最強か!?



まずはライジングキ、
クニヨシさん

二、三、四、五、六、七、八、九、十、十一、十二、十三、十四、十五、十六、十七、十八、十九、二十、二十一、二十二、二十三、二十四、二十五、二十六、二十七、二十八、二十九、三十、三十一、三十二、三十三、三十四、三十五、三十六、三十七、三十八、三十九、四十、四十一、四十二、四十三、四十四、四十五、四十六、四十七、四十八、四十九、五十、五十一、五十二、五十三、五十四、五十五、五十六、五十七、五十八、五十九、六十、六十一、六十二、六十三、六十四、六十五、六十六、六十七、六十八、六十九、七十、七十一、七十二、七十三、七十四、七十五、七十六、七十七、七十八、七十九、八十、八十一、八十二、八十三、八十四、八十五、八十六、八十七、八十八、八十九、九十、九十一、九十二、九十三、九十四、九十五、九十六、九十七、九十八、九十九、一百

解: (1) 由题知, 该函数的图象过点 $(0, 1)$, $(1, 0)$, $(2, 1)$, $(3, 0)$, $(4, 1)$, $(5, 0)$, $(6, 1)$, $(7, 0)$, $(8, 1)$, $(9, 0)$, $(10, 1)$, $(11, 0)$, $(12, 1)$, $(13, 0)$, $(14, 1)$, $(15, 0)$, $(16, 1)$, $(17, 0)$, $(18, 1)$, $(19, 0)$, $(20, 1)$, $(21, 0)$, $(22, 1)$, $(23, 0)$, $(24, 1)$, $(25, 0)$, $(26, 1)$, $(27, 0)$, $(28, 1)$, $(29, 0)$, $(30, 1)$, $(31, 0)$, $(32, 1)$, $(33, 0)$, $(34, 1)$, $(35, 0)$, $(36, 1)$, $(37, 0)$, $(38, 1)$, $(39, 0)$, $(40, 1)$, $(41, 0)$, $(42, 1)$, $(43, 0)$, $(44, 1)$, $(45, 0)$, $(46, 1)$, $(47, 0)$, $(48, 1)$, $(49, 0)$, $(50, 1)$, $(51, 0)$, $(52, 1)$, $(53, 0)$, $(54, 1)$, $(55, 0)$, $(56, 1)$, $(57, 0)$, $(58, 1)$, $(59, 0)$, $(60, 1)$, $(61, 0)$, $(62, 1)$, $(63, 0)$, $(64, 1)$, $(65, 0)$, $(66, 1)$, $(67, 0)$, $(68, 1)$, $(69, 0)$, $(70, 1)$, $(71, 0)$, $(72, 1)$, $(73, 0)$, $(74, 1)$, $(75, 0)$, $(76, 1)$, $(77, 0)$, $(78, 1)$, $(79, 0)$, $(80, 1)$, $(81, 0)$, $(82, 1)$, $(83, 0)$, $(84, 1)$, $(85, 0)$, $(86, 1)$, $(87, 0)$, $(88, 1)$, $(89, 0)$, $(90, 1)$, $(91, 0)$, $(92, 1)$, $(93, 0)$, $(94, 1)$, $(95, 0)$, $(96, 1)$, $(97, 0)$, $(98, 1)$, $(99, 0)$, $(100, 1)$, $(101, 0)$, $(102, 1)$, $(103, 0)$, $(104, 1)$, $(105, 0)$, $(106, 1)$, $(107, 0)$, $(108, 1)$, $(109, 0)$, $(110, 1)$, $(111, 0)$, $(112, 1)$, $(113, 0)$, $(114, 1)$, $(115, 0)$, $(116, 1)$, $(117, 0)$, $(118, 1)$, $(119, 0)$, $(120, 1)$, $(121, 0)$, $(122, 1)$, $(123, 0)$, $(124, 1)$, $(125, 0)$, $(126, 1)$, $(127, 0)$, $(128, 1)$, $(129, 0)$, $(130, 1)$, $(131, 0)$, $(132, 1)$, $(133, 0)$, $(134, 1)$, $(135, 0)$, $(136, 1)$, $(137, 0)$, $(138, 1)$, $(139, 0)$, $(140, 1)$, $(141, 0)$, $(142, 1)$, $(143, 0)$, $(144, 1)$, $(145, 0)$, $(146, 1)$, $(147, 0)$, $(148, 1)$, $(149, 0)$, $(150, 1)$, $(151, 0)$, $(152, 1)$, $(153, 0)$, $(154, 1)$, $(155, 0)$, $(156, 1)$, $(157, 0)$, $(158, 1)$, $(159, 0)$, $(160, 1)$, $(161, 0)$, $(162, 1)$, $(163, 0)$, $(164, 1)$, $(165, 0)$, $(166, 1)$, $(167, 0)$, $(168, 1)$, $(169, 0)$, $(170, 1)$, $(171, 0)$, $(172, 1)$, $(173, 0)$, $(174, 1)$, $(175, 0)$, $(176, 1)$, $(177, 0)$, $(178, 1)$, $(179, 0)$, $(180, 1)$, $(181, 0)$, $(182, 1)$, $(183, 0)$, $(184, 1)$, $(185, 0)$, $(186, 1)$, $(187, 0)$, $(188, 1)$, $(189, 0)$, $(190, 1)$, $(191, 0)$, $(192, 1)$, $(193, 0)$, $(194, 1)$, $(195, 0)$, $(196, 1)$, $(197, 0)$, $(198, 1)$, $(199, 0)$, $(200, 1)$, $(201, 0)$, $(202, 1)$, $(203, 0)$, $(204, 1)$, $(205, 0)$, $(206, 1)$, $(207, 0)$, $(208, 1)$, $(209, 0)$, $(210, 1)$, $(211, 0)$, $(212, 1)$, $(213, 0)$, $(214, 1)$, $(215, 0)$, $(216, 1)$, $(217, 0)$, $(218, 1)$, $(219, 0)$, $(220, 1)$, $(221, 0)$, $(222, 1)$, $(223, 0)$, $(224, 1)$, $(225, 0)$, $(226, 1)$, $(227, 0)$, $(228, 1)$, $(229, 0)$, $(230, 1)$, $(231, 0)$, $(232, 1)$, $(233, 0)$, $(234, 1)$, $(235, 0)$, $(236, 1)$, $(237, 0)$, $(238, 1)$, $(239, 0)$, $(240, 1)$, $(241, 0)$, $(242, 1)$, $(243, 0)$, $(244, 1)$, $(245, 0)$, $(246, 1)$, $(247, 0)$, $(248, 1)$, $(249, 0)$, $(250, 1)$, $(251, 0)$, $(252, 1)$, $(253, 0)$, $(254, 1)$, $(255, 0)$, $(256, 1)$, $(257, 0)$, $(258, 1)$, $(259, 0)$, $(260, 1)$, $(261, 0)$, $(262, 1)$, $(263, 0)$, $(264, 1)$, $(265, 0)$, $(266, 1)$, $(267, 0)$, $(268, 1)$, $(269, 0)$, $(270, 1)$, $(271, 0)$, $(272, 1)$, $(273, 0)$, $(274, 1)$, $(275, 0)$, $(276, 1)$, $(277, 0)$, $(278, 1)$, $(279, 0)$, $(280, 1)$, $(281, 0)$, $(282, 1)$, $(283, 0)$, $(284, 1)$, $(285, 0)$, $(286, 1)$, $(287, 0)$, $(288, 1)$, $(289, 0)$, $(290, 1)$, $(291, 0)$, $(292, 1)$, $(293, 0)$, $(294, 1)$, $(295, 0)$, $(296, 1)$, $(297, 0)$, $(298, 1)$, $(299, 0)$, $(300, 1)$, $(301, 0)$, $(302, 1)$, $(303, 0)$, $(304, 1)$, $(305, 0)$, $(306, 1)$, $(307, 0)$, $(308, 1)$, $(309, 0)$, $(310, 1)$, $(311, 0)$, $(312, 1)$, $(313, 0)$, $(314, 1)$, $(315, 0)$, $(316, 1)$, $(317, 0)$, $(318, 1)$, $(319, 0)$, $(320, 1)$, $(321, 0)$, $(322, 1)$, $(323, 0)$, $(324, 1)$, $(325, 0)$, $(326, 1)$, $(327, 0)$, $(328, 1)$, $(329, 0)$, $(330, 1)$, $(331, 0)$, $(332, 1)$, $(333, 0)$, $(334, 1)$, $(335, 0)$, $(336, 1)$, $(337, 0)$, $(338, 1)$, $(339, 0)$, $(340, 1)$, $(341, 0)$, $(342, 1)$, $(343, 0)$, $(344, 1)$, $(345, 0)$, $(346, 1)$, $(347, 0)$, $(348, 1)$,

[illegible]

「僕は、この『アムステルダム』、貴族にしか、お目にかかれない
身分の人で、お困りました。しつて、この『アムステルダム』」

技が出るまでのスキが少なく、動きがすばやいため、1度相手を浮かせてしまえば楽に4〜5発のコンボを決めることができるNAGL。強力なうえ、リコーションの数が非常に多いのも特徴だ。今回はその中でも特に簡単、かつ有効なものを2つセレクトしてみた。どちらも数多く叩き込む、というスタイルではなく、重い1発を入れてダメージを奪うというコンボで前半の操作はどちら

も同じ。つまりライジングキック(11K)で浮かせてゴッドスシアー(10P+K)を入れるのだが、問題はこの後だ。タイミング的には上のコンボのほうが難易度的には上だが、減りはどちらもあまり差はない。ちなみにゴッドスシアーの後にコンボ・ハイキック・サディスティックで7ヒットコンボも簡単に出るが、ダメージ総量はこの2つと大差ないので、お好みで使っていこう



最上のクォーティンが
るのは、やはりこの
一、二枚の「ト」
サース、スキを引く
組でいけ。



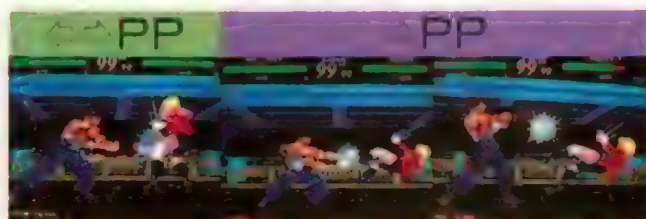
NAGIならではの技



2. ハーランド・バリエーション (201.5)



重くいい発を入れるノ
ZAIMOKU



まずサイドハンマーで

続いて岩盤が吹き飛ばしを入力する

3 発目が決まって、夏
場3ヒット 満塁／



今度はたたき上げて料
手をはかせる。

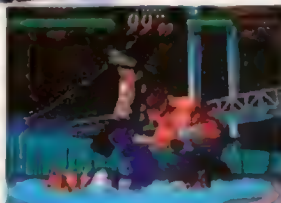
杭打ち二段の2発目を
Gでキャンセルする。

空中コンボというよりは、ワー
カーボムに代表される投げキャラとい
う色が濃いてAIMOKUだが、実はか
なり強力な空中コンボを持っている。
しかも、この予にえよもよもな1発
あたりの破壊力が大変大きいので、少
ないコンボ数でも多大なダメージを見
込めるのだ。今回はお邪魔なのを2
つほどセレクトしたが、まず上のコ
ンボはサイドハンマー(ニールP)で浮
かせて岩盤砕き吹っ飛ばしを叩き込

むという、計3ヒットコンボ。メジャーどころではあるが、たった3発で体力の半分近くを削り取る。続いて下のコンボ。これは、たたき上げ(●→P)で浮かせて杭打ち二段の2段目をキャンセル。そこから財目大噴火打ち(○→P)を繰り出すというスタイル。財目大噴火打ちのタイミングが若干難しいが、当たればこれまた体力の半分近くを奪う。財目使いは練習あるのみだ。



船は、何とい
て、力一
二の力を
は、口で
まに、



頭割り(P)の使いどころ



... (faint text) ...



灰色に輝く体、その名

「ラスプロ」に、何と灰色のキャラが登場するという新たなる事実が発覚！
今回はその事実について、おなじみの面々に鋭く迫る。果たしてその正体とは!?

グレイにはまだ秘密があります(安部)

本誌■まず、なぜグレイなのかという根本的なところから入っていこうと思うんですが。
山下■開発のソフトの人間がですね、最初「ブロンクス」をMODEL 2では技術的に最高のものにしてやろうという意気込みだったんですよ。それで服の動きとかスカートの動きとか、裾のヒラヒラ感とか、ああいうのをできる限り頑張ってる。そういう意味では、ウチのゲームってほかと比べ



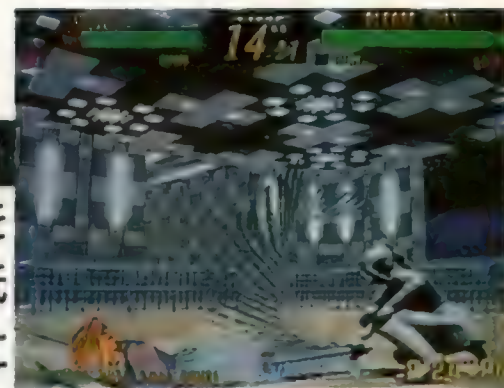
セガAM3研
安部 顕信氏

おなじみの「ラスプロ」ディレクターその人、開発のソフトをまじみしている

ると揺れる部分が多いと思うんですけどね。で、今回それ以外にも挑戦した部分というのがあって、それはMODEL 2の機能にはないんですけど環境マッピングというもので……。本誌■環境マッピングといえば、周りのものが映り込む表現ですよね？
山下■そうです。その環境マッピングに成功した結果、グレイになったんですけど、簡単に言うとソフト的に環境マッピングと同じ計算をさせて、テクスチャーに石の質感を与えて疑似グーローシェーディングみたいなのをやってるんです。で、これについてはまだ秘密の部分がありまして(笑)。
本誌■いきなり秘密ですか(笑)。
山下■環境マッピングとかそのへんに秘密があるわけではなくて、グレイ自体に秘密があるんです……
安部■「やってしまったというか」。
本誌■……色ですか？
山下■えっ!?

グレイモデルの出し方 PERFECTを取った本数(最低1本)がCOMに取られた本数以上でクリアする

安部■/(笑)。
本誌■灰色に秘密が？
山下■というか環境マッピングをMODEL 2でやること自体、大変なことなんです。それこそハードの限界まで使い切る、みたいなのがあって、で、結果的にグレイになっちゃったんですけど。
本誌■最初からグレイを入れる予定だったんですか？
山下■いえ、途中からです。ソフトの有人ある日突然「こんなこともできるんだけど、どう？」みたいな感じで、見せてもらったのがそれなんですけど……。
本誌■その最初見た全身灰色っていうのに違和感はなかったんですか？
山下■実は……。
安部■言っちゃえば、グレイとは、あるものをグレイードダウンしたものであって、最初は灰色ではなかったんですよ。まあ、MODEL 3というボードが既に発売されてますけど、実はMODEL 2のポテンシャルはかなり高いんです。ただ、その領域まで性能を引き出せるかはプログラマーによる部分が多いんですけど、今回はその領域まで少し足を踏み入れたという、その秘密っていうのは、なぜ灰色なのかというのに絡んでくるので今は言えません(笑)。
本誌■なるほど。ではストーリーに絡んでくるんでしょうか？
山下■ストーリーには絡んできません。ただ直接ストーリーには関係しませんけど、やっぱり最後の敵は己



灰色のぼうがグレイ。条件は少々厳しいが、より多く PERFECT を取れば、それだけ楽に出せる計算になる。ガンバレ!

の中にあるというか、対CPUでの同キャラ対戦ができないので、そういう形で同キャラ対戦を実現させても面白いんじゃないかということで。本誌■強さに関してはどうですか？
安部■グレイはいちばん強いですよ。CPUの中でもかなりイヤらしい攻撃をしてくるからね。あと、CPUはみんな学習能力があるんですけど、プレイヤーの行動による対応の仕方というか、その切り替えもいちばん早くなってます。
本誌■あのステージについては？
安部■かなりオマケ的なステージなんです。だからそこまではストーリーに関係した場所がステージになってるんですけど、あそこは相手がグレイなんで、ステージもストーリーには関係ないところということで、やたらライトギラギラで明るくなってますよね？ なぜライトギラギラなのかは、もうしばらくすればわかるでしょう(笑)。
本誌■ありがとうございました。



セガAM3研
山下 信行氏

最近多忙の「ラスプロ」アシスタントディレクター

もうしばらくしたお見せしますよ。フッ(山下)



もグレイモデル出現!!

全8キャラグレイモデル公開!

では、全8キャラのグレイモデルを一挙紹介しよう。灰色単色ではあるが、各キャラともなかなかイイ味を出している。早く秘密を見たい!?



まずはYUSAKUから。ライダースーツのせいか、このキャラはグレイになってもあまり印象的に変わらない。強さはハンパじゃなく、ショルダータックルフルチューンをガンガン仕掛けてくるぞ。

YUSAKU
(工藤 優作)



グレイになるとかなり地味になってしまうJOEだが、オデコのあたりが滑らかになって妙な感じ。ヌンチャクを振り回す姿は相変わらず格好良い。通常のJOEからは考えられないような多彩な技を出してくる。

JOE
(稲垣 丈)



人気の高い大君も、グレイになるとさすがに怖い。パッと見では誰なのかのかわりにくいが、長い棍を持っているのでTOMMYだと認識できる感じ。このグレイのTOMMYはまるで別人のようだ。

TOMMY
(富家 大)



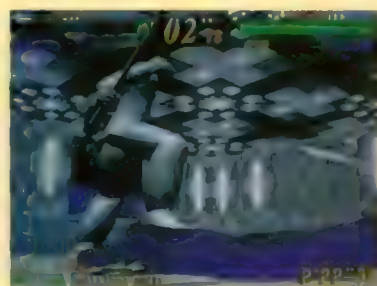
通常のLISAもかなりイヤらしい攻撃をしてくるが、グレイになると、それにも拍車がかかる。キャンセルの嵐。そこからの容赦ない投げ。ステージ開始の“おじぎ”をするシーンはなかなか笑える。

LISA
(草波 リサ)



帽子とトンファーのおかげで、グレイになっても認識性の高いYOKO。当然のように、ただでさえ強いキャラがさらに強くなっているから闘うには厄介だ。もちろんRED EYEよりも強い。

YOKO
(港野 洋子)



グレイになって、その怖さにも拍車がかかった感のある大先生。もう、暴れる暴れる。ちょっとでも油断すると即、木刀の餌食かきずりまわしてイジめられてしまう。彼を倒すにはかなりの修行が必要とみた。

KUROSAWA
(黒澤 透)



胸の曲線がよりクッキリと出て、あらためてそのナイスバディに感心させられる。しかし、グレイの特性上、若干太めに見えてしまうのはやはり女性キャラにはイタイところか。で、彼女の強さはもう並じゃない。

NAGI
(豊饒 椰)



妙に迫力が出て、ある意味よりZAIMOKUらしくなったとも言える。その狂暴さはほかのグレイ同様にすさまじく、ワーカーボムも平気で繰り出してくる。武器をマグロにするとイイかもしれない?

ZAIMOKU
(財木 三郎)

AM3研
トピックス

AXIAの看板は 見つかったかな?

以前、本誌でもお伝えしたAXIAの看板を探せクイズ。答えは簡単だけど、本当は3カ所あったのをご存じかな? まずはJOEのステージのビルの上にある看板。そしてNAGIのステージのどこか。最後に、おまけステージのどこかに隠されているぞ。さあ、まだまだわからない人は、早速探してみよう。写真がヒントだ。



誰でもわかるセンで、まずはココ。ビルの上でデカデカと出てるんだから目立つわな



続いてNAGIのステージ。ここはデカデカというのではなく、ひっそりとAXIAマークが。ヒントは……当然ステージの周り。周りということはコンテナ……



これはいったい!!



AM3研プレス担当 のりまき トウデイ!

ラスブロ音楽CD完成! &助っ人登場!?!の巻

お待たせ?の「のりまき」コーナー。一時は「ガンブレ隊」企画に変更されそうになりつつも何とかコーナー存続決定? そんなこんなで、はじまりははじまり〜。

今回は特報!! 10月18日ついに発売されることになった音楽業界を震撼させるナイスなアイテム「ラストブロンクス」の音楽CD「SOUND TRACKS VS CLUB REMIX」(定価3,000円)の重大情報と、AM3研パブリシティに突如新加入してくれた、頼もしい(怪しい?)助っ人、加藤しゅんすけ君紹介の2大トピックをご用意。コーナー充実しまくりの内容でお届けします。

心して読んでくれ!

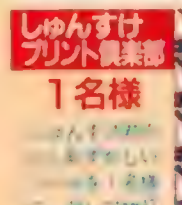
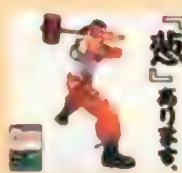
●ラスブロ速にミュージックシーンに乱入!

みんなが欲しかったラスブロサウンドトラックがいよいよ発売!なんとオリジナルサウンドに加え、アレンジバージョンも同時収録。1枚で2度美味しいゲームサウンド初の試みというスペシャルCDだ〜! リミックスには有名アーティストが多数参加しており、m.c.A・Tのプロデュースや安室奈美恵、dosなどへの楽曲提供で知

られる富樫明生氏を初めP.M.X氏といった日本を代表するミュージシャン・DJ達が手掛けているのだ。のりまきが特にオススメなのが、リサステージのリミックス曲「オ・ネ・ガ・イ」。ボーカルのLISA LIP(本人もリサに似て、とっても素敵な女性)の甘く切ない声できくとキミの頭はエンドルフィン垂れ流し状態間違いなしだ! ファンなら必ずゲットせよ!



今週のお宝プレゼント!!



●しゅんすけ君、3研パブリシティに新加入! その真相に迫る! のりまき(以降の「の」): どうして3研に来たかったの?

しゅんすけ(以降の「し」): はい。僕の考えているパブリシティをこの部署で実践してみたいからです。の: へー、そうなんだ。どんなことがやってみたかったの?

し: はい。例えばキャラクターのイメージを追求するためにコスプレなどをユーザーに対して……。

の: へー、コスプレしたかったんだ。じゃ〜やってみれば〜。

し: え?……やるんですか……。

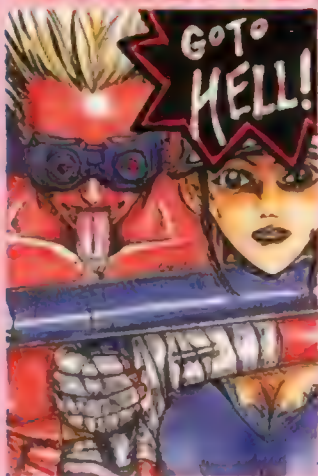


ども! AM3研の新しい広報の加藤です。入部早々、のりまき先輩に騙されてラスブロのジョーのコスプレさせられたんですが、これじゃあB級香港映画俳優じゃないスカ!! 25歳の秋、こんな形で新境地をスタートさせるとは……トホホ。

「ラスブロ」イラストコーナーVol.6

今回から、へ〜あ〜氏からお気に入りの1点をセレクトしてもらおうぞ!

へ〜あ〜の お気に入り!!



PN中西こるさ

避けられない闘いとはいえ、想像したくはないですね。2人はお互いの関係を知る由もな



PN茅たくみ



PN藍原満月



八田和樹



鶴田敏男

イラスト大募集!!

いつもたくさんの応募ありがとうございます。本コーナーでは、まだまだ「ラスブロ」のイラストを大募集中! 採用された方にはAM3研から素敵なプレゼントがあるぞ。我こそはと思う人は、どんどん応募してね!

みんなの愛をもつ
と見せておくれ!



AM3研へ〜あ〜氏

書いたイラストは全部見ているよ。メッセージなども書いてくれるとうれしいな!

あて先

〒102 中央区日本橋箱崎町
24-1 ソフトバンク株
セガサターンマガジン編集部
AM3研Rush!!「ラスブロ」
イラストコーナー係まで



ガンブレ

※ガンブレは「ガンブレードNY」の略です。

- セガ
- 稼働中
- MODEL2基板

俺は知らない!

俺は知らんぞ。だいたいエンド
間際の忙しい時にそんなもん作る
余裕があるわけないだろ。きっと
小人さんの仕事だよ（※ソフト業
界には忙しい時、うっかり寝てし
まうと小人さんが現れて、勝手に
仕事をしてくれるという伝説があ
る。なにぶん勝手にやってしまう
ため、後ですごいことになってい
ることも多い）。



いと一氏
(別名：処理落ち大臣)

「ガンブレードNY」プログラマ
は、小人さんには「レースチェイス2」
の小物を手掛ける、おしおりんは
あげません」（本人談）

●これが鯨の全貌だ!

ハードコースを1人でプレイし、
2面のボスを倒さず最後までやっ
てネームエントリーする。後は1
P2P両方のトリガーを引いたま
まエンディングを最後まで見よう。
最後の1秒に注目。なお2面のボ
スを倒してしまうと潜水艦だっ
たりする。

一瞬の出来事を見逃すな!!



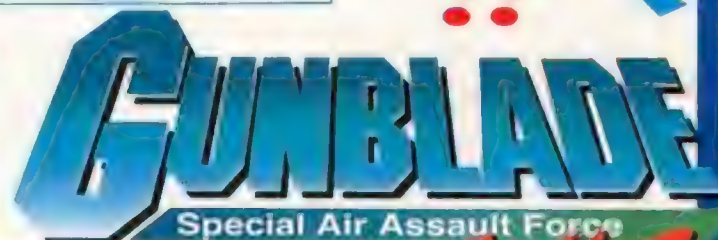
現わる!!



GUNBLADE NY SCORE ATTACK 講座

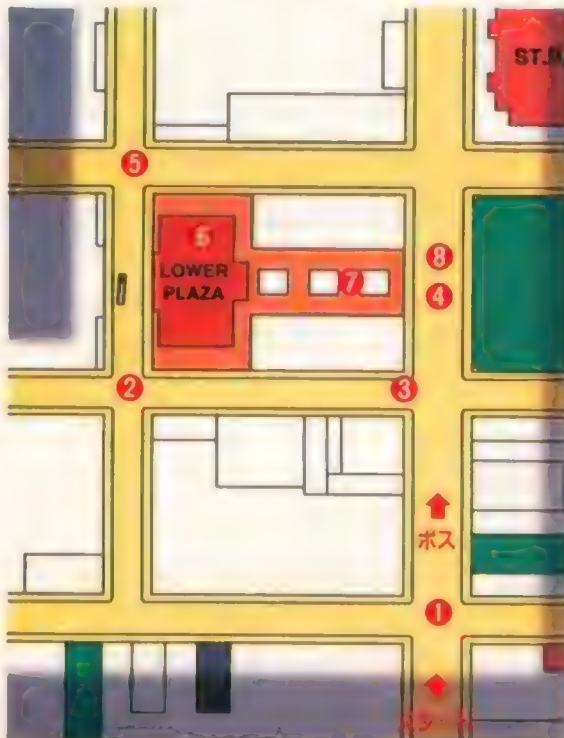
いよいよ最終ステージを攻略!

最後の最後、MIDTOWN NIGHTを徹底攻略



アドレナリンとドーパミンのめ
くるめくミラクルワールド。地獄
の1丁目、MID TOWN NIGHTへ
ようこそ。開始5秒で死んだから
といって筐体を蹴らないように。
逃げちゃだめだ。パニックになら

ず冷静かつ積極的に突き進んでけ
ば道は開ける。ということでまず
マップ上①の敵。私はぎりぎりま
で引きつけてから確実に敵を倒す
ようにしているが、最初から頭狙
いで撃ちまくっている人もいる。



重要なのは画面内の敵
を散らさないこと。敵
の群を壁際に追い詰め
るように誘導し、一気
に破壊する。敵が散っ
てしまったら一番遠い
奴を撃って視点を前進
させ、周りの敵を画面
外に出す。地上の敵は
足を撃って転ばせてお
き、空中の敵を先に破
壊するといいだろう。
最初の交差点さえ越え
てしまえばしばらくは
大丈夫。難関は5の敵



群からだ。さあ、自分の反応速度
を上げてみよう。やがてこの地獄
が快感に変わってくる。合い言葉
は「気合いと根性」。神との一体感
を目指し10万点に向かってGO!

MISSION COMPLETE

次号からの展開に期待!



Dr.ワタリの電脳戦機バーチャロン講座

Vol.15 講師：セガAM3研究員 互 重郎

HBV-05 RAIDEN

前回までのあらすじ

遺跡襲撃当時、数力所に点在するDN社月面基地には、確認されているだけで120数機のVRが配備されていた。だが遺跡の襲撃に伴い、人々の制御下に残された数はわずか10数機（そのうちの半数はシステムダウンしていた）。さらに、パイロットの大半は「持っていなくて」いたから、結局その殆どが使えものにならなかったことになる。よってオペレーション・ムーブメント発動に際しては、月面回廊上に位置するドック艦（DN社開発部専用の特殊艦。食料庫とは別棟であり、管理システムも別系統に属するため、襲撃時のシステム汚染を免れた）に収納されていた「汚染」されていない数十機のVRを転用することになった（※1）。

D.M.G.発動時には、本隊の遺跡突入を支援するため、様々な部隊の活躍があった。特に、突入ルートとして選定されたシャフトの動力源にあたる、リアクターブロックでの防衛戦闘は凄絶だった。配置についていたアスコーン戦隊のライデン3機は、遺跡自動防衛機構の制御下にあるVR部隊の2回にわたる襲撃を撃退したが、自らも壊滅的損害を受けた。状況は絶望的だったが、後続部隊が新た

に2機のライデンと共に到着、戦力を回復した。新たに指揮を執ることになったリットー少尉は敵の集合地点であるレベル31「頭蓋底」への襲撃を決意、戦隊は行動を起こした。

リットー戦隊のライデン4機はレベル16より進発している。レベル31への降下ルートは、まずメインシャフトの縦坑をつたって一層下のレベル17に降下するところから始まる。メインシャフトは敵の通過ルートになっているので、その後迂回、サブシャフトからレベル30まで降下。本来ならレベル31へ一気に降下するところだが、メイン、サブシャフトから集積所にいたるルート中の細い一本道で会敵する可能性が高いので、レベル30まで降りたら一旦レベル内に進入、集積所周辺に敷設されている搬送シャフト3か所4の縦坑より再度降下する。その後は、過剰に集積所へ接近することになる。

なお、戦隊の編成は以下の通り。

A小隊：205号機（パイロット、リットー少尉）、209号機（パイロット、レイサム曹長）
B小隊：207号機（パイロット、サルベン曹長）、200号機（パイロット、バイモルフ曹長）

【図1：レベル31「頭蓋底」のマップ】



下降～突破

リットー戦隊の降下は、レベル31までは意外なほどスムーズに進んだ。しかし、シャフト34から回廊部「硬膜」に進出した時点でついに激しい迎撃を受けることになった（※2）。だが、リットー少尉は少しも気にする様子はなかった。

「突っ切るぞ！」戦隊は縦列隊形（※3）で前進開始。「硬膜」を左折。曲がりしな、いきなり2機のドルカスに鉢合わせした。リットー機がそのうちの1機をショルダー・アタックで突き飛ばす。もう1機は後退しつつ迎撃を開始した。だが、戦隊はこれに構わず全速前進（※4）。とうとう追い越してしまった（※5）。しんがりをつとめるサルベンは、追撃してくる敵に対する足止めの攻撃を行う必要があった。とはいえ、先頭を行く少尉の機体の速度があまりに速く、遅れないようにするのは一苦勞だったので、この種の攻撃はおろそかになりがちだった。

戦隊は、回廊「硬膜」内を敵の追撃をかわしながら進んだ。そうして、3番目に出現した左折路を左折、自動防衛システムの小火器による防衛火力をけちらしながら、一気に中央の集積所「脳幹」入口の1つ、8号シャッター部へと迫った。

「脳幹」突入

「行くぞ！」少尉は戦闘意欲旺盛な男だった。無謀とも思える素早さで集積所「脳幹」へ突入していく。サルベン曹長にとってみれば、この突入は無謀と言うよりむしろ自殺行為と言った方が正しい類のものだった。ところがリットー少尉は凶暴なだけでなく、優れた戦闘能力を有していたので、軍曹の予想を大幅に上回る迅速さで目標ポイントにポジショニングしてしまっ。軌を一にして事前の打ち合わせ通り順次突入していくレイサム機、バイモルフ機も全然危なかった。そして、サルベン機の順番になった（※6）。

サルベン機は突入直後、左大腿部にハンマー被弾。被弾直前に弾道が見えたので、とっさにしゃがみながらブーストをかけて衝撃をにがし、被害を最小限にとどめつつ前進を続けた。しかし、周囲は敵ばかりだ。20機は下らない数のVRでこたがえしている。

「バイモルフ！どこにいる？」

「サルベン、僕は、もう目標ポイントに来てる。君も早く、（目標ポイントに）進出してきてくれ」バイモルフ機の位置を確認すると、サルベン機は手堅いZ走行によって敵の激しい砲火を避けつつ、9号シャッター近傍への進出を開始した。状況は厳しいが、敵の迎撃

態勢が整然としていない点は救いだった。とりえず、引っかけ回すだけ引っかけ回してから、隔壁を背にしたポジションを確保する。その後、10号シャッター近傍に進出していたバイモルフ機が、まるで牧羊犬のように混乱する敵を追い立て始めた。彼は、広大な集積所「脳幹」部中央に敵VR群をまとめこもうとしていたのである（※7）。これはリットー機とレイサム機からなるA小隊との連携によって行われることになっていたのだが、いかんせん、彼らの姿が見えない。やられたのか、「おーい、サルベン！」リットー機からだ。「少尉？ 早く連携をとってもらわないと……」

「いや、こっちはまずい状況だ。10機程のドルカス部隊による猛ブッシュにあっている。すまんが、A小隊は一度「脳幹」外周方形回廊に退くから、お前達もうまくやってくれ」

「……バイモルフ！」

「聞いてたよ、サルベン。どうするの？」

「とりえず、隔壁沿いに回り込みつつ、開いているシャッターから脱出しよう」

「ということは、この、目の前の敵を、なんとかしないと、いけないね」

中速半端に集積所中央に敵をまとめ込んだのが、かえってまずかった。彼らは隊列を整えて一気にサルベンとバイモルフに向かって

きていたのだ。やるしかなかった。

隔壁に沿って

とり残された2機のライデンは、暗黙の了解のうちにオーソドックスな連携行動をとった。すくなくとも、サルベンは出撃前のバイモルフの言葉を信じていたので、そのつもりだった。サルベンは敵を引きつけつつ左方へ斜行、カバーに入るバイモルフへ位置を譲る。「！」突然、バイモルフ機が転倒した。しかし、被弾した気配がない。マシントラブルか？（やはり200号機を駆り出してきたのは無謀だったのか？）並行して、サルベンは対向する敵機の注目がバイモルフ機に集中するのを知りた（※8）。機を逃さずにレーザーを放つ。命中！ドルカスはもんどりうって転倒し、背後の機体と接触、両者絡み合って自由が利かなくなる。サルベンは、今一度レーザーを撃つ。2体は為す術もなく倒壊。

「バイモルフ！大丈夫なのか？」

「……ええ。なんとか。でもサルベン、相変わらず、上手いね。」バイモルフ機は何事もなかったかのように身を起こし、体勢を立て直している。

「敵が君に気を取られたのだ。……と！ また来る！」

サルペンにとって左前方から2機のアファームドが接近、右前方からやはり3機のアファームドが接近を開始、そしてその後方からはドルカス3機が照準を合わせてくる。数秒先には包囲の陣が圍じ、なぶり殺しの構図が現出しそうだ。とにかく移動しなくてはならない。サルペン、バイモルフの両機は、2機のアファームドに対向するような進路で前進した(※9)。そのまま進めば両者のコースは交錯する。が、上手くすれば間一髪の差で敵の外側にいられそうだった。このコースを辿るしかない。だがしかし、2機組、3機組のアファームドが螺旋状に回り込み、包囲網をせめてくる(※10)。

「サルペン、だめだよ」バイモルフが顔の歪めた声を出す。「逃げ切れない」

直後、バイモルフ機が再び妙な挙動を示した。「うわっ!」いきなり脚部ブースターがフルブーストして脚だけがもっていかれ、上体が背後に倒れ込む形で大きくバランスを崩したのだ。そのまま尻餅をつくような姿勢で火花を散らしながら敵に直進していく。

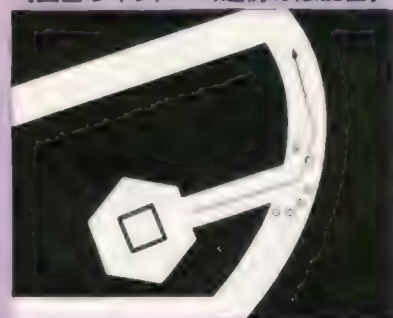
「バイモルフ!」叫んではみたが、何をやるにしても、もう間に合わない。彼の機体は敵のアファームドと正面衝突してしまった。但し、結果的にそれはライデンがスライディングによる体当たりをかけたのと同じ効果を発揮した。アファームドは回避することもかなわず、下半身をすくわれて宙に浮き、機体の自由を失った。反射的にサルペンはレーザーを撃つ。あっさり命中、そして撃破。これで包囲網に穴があいた。サルペンは素早くブースターを續かしてその穴を通り抜け、撃破されたアファームドの相棒機の背後に回り込む。ヤツは腰を抜かしたバイモルフ機に襲いかかろうと身構えている。こちらのレーザーはまだ撃てない。サルペンはここで、リットー少



◆1：そのうちの敵機には極秘裏にM.S.B. S. ver. 3.3 がインストールされており、無人遠隔制御による特殊作戦行動が執り行われていたらしい

◆2：シャフト#4近傍には、既に敵機のVR

【図2:シャフト#4近傍の敵配置】



が防衛を固めていた。図では、白丸が敵VR折れ線矢印が、リットー戦線の進路

◆3：キャプション：縦列隊形は、高速移動時

【図3:高速移動時の縦列隊形】



を主目的としたフォーメーションである。各ボシジョンの射角は、相撃ちを避けるために著しく制限されており、死角も大きい。また、最後尾のものがカバーしなければならない範囲が広く、負担が大きい。ちなみに、今回の場合、最前列から各々リットー少尉、レイサム曹長、バイモルフ軍曹、サルペン軍曹の順に縦列が組まれている。ちなみに、各機の射角はバズーカを中心に設定されている。バズーカは右手に装備されている関係上、どうしても射角は右に偏角がつく。

◆4：通路内で挟み撃ちされてしまう可能性があるため、こまめに小規模合戦を行っている家畜がなかったのである

◆5：鈍重なライデンといえど、前兆程度に聞けばドルカスの機体速度に優っていた

◆6：最初に突入する#1のリットー少尉の

【図4:6番シャッターからの突入状況・1】



【図5:6番シャッターからの突入状況・2】



突入経路は、ライデンの潜在的死角である左方をカバーする必要性に基づいている。この「左下」のポイントをキープすることによって、初めて侵入作戦は円滑に進行する、といっても過言ではない。その後、#2のレイサム機が「右下」ポイントを確認、後続突入機の支援火線を確立する。この支援火力のもと、#3のバイモルフ機は左方最前部に#4サルペン機は右方最前部に進出して敵を圧倒する

◆7：中央部にまとめ込んでからレーザーの十字斉射を行う予定であった

◆8：パッシブ・センサーの警告反応が一掃落ちたので、それとわかる

◆9：先行するサルペン機(S)は対向するア

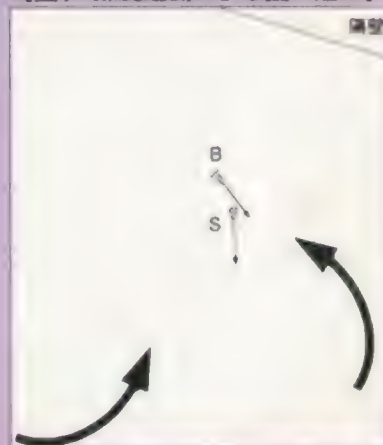
【図6:サルペン、バイモルフ両機の進路】



ファームド2機撃破後のニアミス・ルートを避けた

◆10：サルペン、バイモルフの両機の進行方

【図7:螺旋運動による囲い込み】



向に合わせて、5機のアファームドが螺旋状に網を絞り込みつつある



耐顔負けの弾猛さを発揮した。バズーカで直接殴りかかったのである。だが、アフアームドは素早くこちらに向き直り、そして…「(敵の動きが)遅い?」彼女の振り下ろしたバズーカは不自然なほど易々と敵機の顔面に命中する。衝撃に耐えられず、敵は膝をつく。続いて第二撃、これも命中。「……あゝ」見ると、しゃがみ込んだバイモルフ機の左腕マニピュレータが敵機の右くるぶしを握み込んでいる。敵のフットワークが鈍った理由がこれでわかった。しかし、まだしぶとく稼働しており、バイモルフのライデンの束縛から逃れようと、右足を強く振り上げた。バイモルフ機の左腕マニピュレータはあっさりと引きちぎられたが、その間にサルペンはレーザーでこのアフアームドの患の根を止めた。直後、バイモルフは尻餅姿勢のままブースターを噴かし、3機の別動アフアームドの接近に対して、距離をかせぎつつあっさりと姿勢を立て直した。

「バイモルフ/君の機体、本当に大丈夫なの?」

「さあ…」妙に気のない返事がかえってくる「まあ、大丈夫、でしょうが…」

サルペン軍曹の心中には様々な疑念がわき上がるが、3機の機形編隊が視野に入ると同時に自らの感情を圧殺した。敵編隊は、猛烈な速度で接近してくる。彼らは狙いを撃動不審なバイモルフ機1機に絞り込んでいた。サルペン機との連絡を絶つように、機形の両翼に位置を占める2機が先行してV字型を形成し、バイモルフ機を包み込む(※11)。勿論、サルペン軍曹はこれを阻止しようとしたが、V字右翼のアフアームドがブロックに入ってきた上に、後方のドルカスの支援射撃が強烈で為す術がない(※12)。回避運動をこなしながら、対向する敵機の側面に回り込もうとする。その間、既にV字軍部のアフアームドがバイモルフ機に襲いかかっていた。振りかぶったトンファーはなんの問題もなく打ち込まれる…はずだったのだが、その後のライデンの行動が奇妙だった。膝をついて体高を低くしつつ反時計回りに旋回、相対速度を利用して左半身の体勢で敵機の横に入り込み、その勢いで左腕を相手の右脇の下にねじ込んだのだ。

脇があたりしまったアフアームドは、それ以上トンファーを振ることができない。しかもその直後にバイモルフ機が膝を上げて中腰になったので、上体が無理やり引き起こされる形になってバランスを崩した。当然、敵の機体は味方機の弱地を救おうとする。サルペンに対してブロック役を担っていた右翼機は、彼女の回り込み機動を見切ってその役割を左翼機にスイッチ、自らは回頭してバイモルフ機の背後に向き直り、襲いかかる(※13)。しかし、バイモルフ機は伸び上がるように上体を起こした後に、そのままの姿勢で勢いよく前方に倒れ込んだ。ライデンとそれに絡み合ったアフアームドは2体一組でブロック機の足元に転がっていく(※14)。結果、ブロック機も足元をすくわれ、転倒する。そして背後から襲いかかるようにしたアフアームドは、眼前の目標物を失ってトンファーを空振りし、その無防備な姿をサルペンの目の前に晒した。「/」サルペンはなんの迷いもなくレーザーを撃ち込む。命中。そして舞座。バイモルフの方は、というところまで進んだ2機を下敷きにして身を起こしている。見ると、一方のアフアームドのビームトンファー(最初にバイモルフ機にアタックしたやつだ)が、他方の機体の顔面にめり込んでしまっている。立ち上がったライデンは、この倒れ伏す2機から距離をとるように後退し、「サルペン、精むよ!」

サルペン機のレーザーは、まだチャージが十分ではなかったので、彼女は接近してあっただけのバズーカ弾を2機のVコンバータ部に叩き込んだ。麗なく撃破。しかし、この間に彼女の疑念はもはや確信に変わっていた。「バイモルフ/彼女は叫んだ。「どういふつもりなんだ?」

「うん?」

「とぼけるな/」語調に怒り気味もこもる。

「君はまだ一発も撃っていないぞ/」

「今の僕に、射撃する余裕は、なかった。」

「君は、私に合わせる、とか言っていたけど」

サルペンは、あっさり無視して先を続けた。

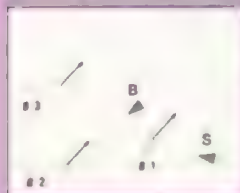
「それって、単にお断りして離るってこと?」

「射撃は、君の方が、上手いからね」

「目の前で止まってる射的なんて、誰でも撃

※11

【図8:バイモルフに対する包囲網】



V字型隊列で2機のライデンの連絡を途切れさせつつ、包囲網を作り上げる

※12

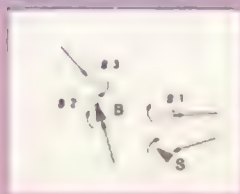
【図9:包囲網の形成とブロック】



バイモルフ機の弱地を救うべく、サルペン機は回頭するも、右翼を担うアフアームドも回頭してブロックするため為す術がない

※13

【図10:ブロックスイッチ】

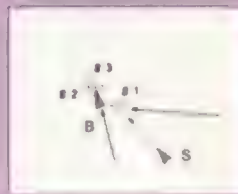


バイモルフは襲いかかってきた2アフアームドを押さえ込み、時計回りに倒れ込んで3へのブロック用に位置を上げている

この間、サルペン機は細かく回り込んで2のブロックをかわそうとしている。だが、この時点で2は、自らの機体を3にスイッチしており、自分自身はバイモルフ機へ攻撃を加えようとしている

※14

【図11:包囲網の崩壊】



バイモルフは、2と絡み合ったまま3にのしかかり、これを押し倒し、自らも倒れ込んだ。これによって、見切りで倒れ込んだ

2のトンファーは空振りし、無防備な側面をサルペン機の前にさらすことになった

※15:これが、彼女の「相手(の技量)に合わせる」ということらしい

※16:接近する5機のドルカスに対して、隔

【図12:フリースペースに向かうバイモルフ機】



壁のフリースペースからの突撃を試みるバイモルフ機。これに対して敵機2は、その連絡の線を押さえるべくM.S.H.で接近してくる。この間、2〜3はV字型の隊列を維持して前進してくる

で接近してくる。この間、2〜3はV字型の隊列を維持して前進してくる

てるよ!」

「でも、止まった射的をつくるのは、誰にもできること、ってわけじゃない!」

バイモルフは、彼流のたいなる献身的精神を発揮して図を演じ、未熟な難曲である憐れなサルベンの目の前に次々と餌を提供してやっているつもりなのだ(※15)。繪立したいことに、彼の偽装機動とそれのもたらす結果は、まさに完璧だった。確かにサルベンは、なんの苦もなく5機のアフアームドを撃ち取ってしまった。数時間前の「十二指編」エリアでの死闘に比べたら、それこそ、もう…「雲泥の差だ!」思わず声になっていた。「僕と、君が?」「然れ!」これ以上、バイモルフとのくだらない漫才に付き合う気にはなれなかった。

ボディ・コントロール

「サルベン…」

「話したくない!」

「でも、来てるよ…」言われるまでもないことであった。先程までサポートに回っていたドルカス3機が、新たに2機を加えてこちらに向かってくるのだ。分が悪い。

「バイモルフ! 速くよ!」

「ええ?」氣息そうに彼は答える。「それは、無理だよ!」

確かにそうだった。彼らのいる場所から最寄りのシャッターは、すべて閉じている。そもそも、2機のライデンはいつの間にも集積所のコーナーに追いつめられているではないか!サルベンは自らの迂回さを呪った。バイモルフ機の奇妙な挙動に注意をそがれ、彼我の位置関係の把握がおざなりになっていたのだ。しかし、当然そんなことは悪い訳にもならない。どうする?

「サルベン、ちょっと、援護して!」やにわにバイモルフ機はドルカスの群に向かって満々と前進を開始した。

「正気?」彼の進行方向からは、迫る敵に対して隔壁沿いのフリースペースをつき、その包囲網を脱出しようという意図が読みとれた(※16)。確かに妥当な選択だったが、成功する可能性は彼らの位置関係と機動性能の差からみて非常に低い。だからといって見殺しに

することもできない。サルベン機も前進する。だが、5機のドルカスは2機のライデンを分断包囲するつもりらしい。V字隊形で、先行するバイモルフ機を招き入れていく。その後、V字編隊の最右翼のドルカスがバイモルフ機の頭を押さえ込もうと、側面から接近していった。この敵機は十分に距離を詰めたところで、満を持してハンマーによる旋回攻撃(※17)を仕掛けてきた。百発百中のタイミングである。だが、バイモルフ機は跳んだ。彼はジャンプによって、アタックを仕掛けてきたドルカスを勇々とやり過ごしたのである。その後、着地してさらに数メートル、壁際に向かって前進した(※18)。V字隊形右翼の2機は、慌てて彼の頭を押さえ込もうと転進し、スパートをかけようとする。微妙な瞬間(※19)、ライデンは、らしからぬ俊敏さでいきなり左に転進、一気にブーストをかけて急加速した(※20)。ドルカスは反応できなかった。バイモルフは、彼を捕獲しようと躍起になって再度回頭している敵ドルカスの背後数メートルを悠々と通り抜け、包囲網の突破を果たした(※21)。バイモルフ機のボディ・コントロールは少々唐突だったが、非常に優雅だったのでサルベンは素直に感心した。しかし、直後に彼のライデンが180°回頭してレーザーを放つのを見て、今度は本気でびっくりしてしまった。彼が初めて撃った! しかも援護のために(※22)!

「サルベン、ぼやぼやしない!」

彼女は我に返った。直進する彼女の前方に丸腰のドルカスが突っ立っている(※23)。作業的なレーザー照射。あっさりと撃破。

「!」眼前をバイモルフの第二射が横切る。サルベンを捕獲していた右斜め後方の敵機に命中、転倒する。これでサルベン機に直接脅威となる追手は左斜め側方から接近するヤツだけだ。彼女はくすおれる敵の鼻先をフルスピードで駆け抜ける(※24)。後方で敵同士鋭い衝突音がする。かまわず前進。バイモルフ機が速度を落とし、彼女が追いつくのを待っている。その先には舞い戻ってきたリット一機とレイサム機が待っていた。

(この項続く)

※17:いわゆる、メガスピハンマー(M.S.H.)である。

※18:※1と道路が交錯する時点で、バイモルフは躊躇してやり過ごした。

【図13:ジャンプでかわすバイモルフ機】



これを見て※4と※5の両機はライデンの前進を阻止すべく隔壁間にやや前進した。※2と※3はそのまま前進してバイモルフの退路を断とうとしている。図中、黒印がバイモルフの踏切ポイント。

※19:2機のドルカスが重心を左にシフトしたときの、ジャストタイミング

※20:着地したバイモルフ機は、ここできなりの進路を変え、隔壁から離れる方向でドル

【図14:方向転換するバイモルフ機】



カス※4の背後を通過するコースを選択し、ブーストをかけた。

※21:※4と※5の両機は隔壁に向かって全速前進していたので、バイモルフの急な転進に対して対応が遅れた。慌てて急制動、時計回り旋回で追跡しようとしている。※2、※3も同時に急制動、反時計回りで逃走するライデンを捕獲しようとしている。しかし、この間にバイモルフ機はドルカス※4の背後を素早く抜けてしまっている。更に、時計回りにドルカス※4に向き直ろうとしている。角度差から言って、バイモルフの方が早く敵を捕らえることができる。一方、後続するサルベン機も敵機群への接近を行っている。

※22:バイモルフは絶妙な位置取りを行った。彼は、自らを射界に捕らえることのできる2機(※1と※2)のドルカスに対して、他の発射中の機体(※3と※4)を利用して死角を形成させた。

※23:その後、後続のサルベン機を狙撃しようする敵(※4)に対して攻撃を加えたのである。サルベン機の方は、バイモルフの援護を受けた後、バイモルフに向き直ろうとする敵(※3)に対して一撃を浴びせた。

※24:後続するサルベン機の敵包囲網からの脱出を援護するため、バイモルフはドルカス※1に対して攻撃を加えた。その直後、サルベンはブーストをかけて転倒するドルカス※3の鼻先を通過した。このコースは、彼女を援護するドルカス※2を、転倒している※3に引っかけることができるため、これを振り切るにはベストであった。ちなみに、※3と※4は爆発、あるいは転倒している。



SEGA

もう体験したか? 驚愕の体感臨体ウェーブランナー!!



セガAM1研

SEGA AM R&D DEPT. #1 OFFICIAL

だいなまいと!

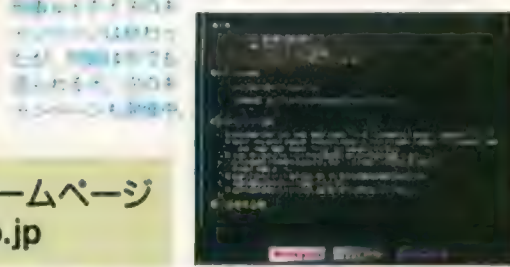
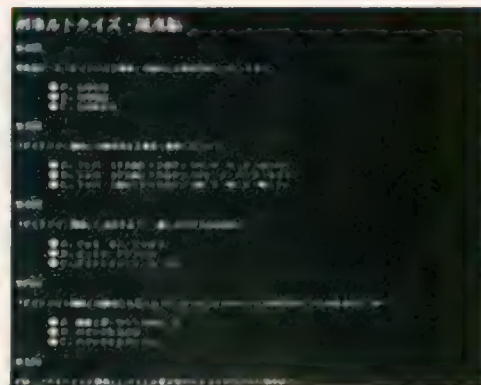
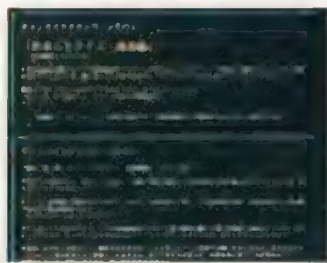
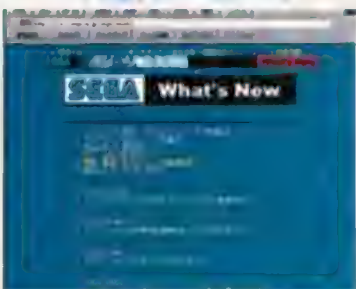
今回は、インターネット版の「ダイナマイト刑事」情報をもとに、最新のアーケードでその大きさとリアルさが改めてわかる「ウェーブランナー」の3Dコースもお見せするぞ!

ダイナマイト刑事

●セガ●稼動中●ST-V基板

インターネットでダイナマイト刑事クイズ実施中!!

もうセガのホームページにはアクセスしてみただろうか? ここではセガサターンに関する情報はもちろん、アーケード作品もフォロー! その中にある「ダイナマイト刑事」の項目を見ると……なんとキャンペーンが展開されている。要チェックだ!!



セガインターネット・ホームページ
<http://www.sega.co.jp>

刑事ルトクイズ・鳳凰編問題

第1問●業務用ゲーム「ダイナマイト刑事」の販売部による発売予定日はいつだったか?

- A. 七月七日
- B. 七月拾日
- C. 七月拾五日

第2問●「ダイナマイト刑事」の操作系を正確且つ簡単に言うと?

- A. 1レバー (4方向) + 3ボタン (パンチ・キック・ボンバー)
- B. 1レバー (8方向) + 3ボタン (ジャンプ・パンチ・キック)
- C. 1レバー (倒せ/ノ) + 3ボタン (叩く/ノ・叩く/ノ・叩く/ノ)

第3問●「ダイナマイト刑事」に決まる「一つ前」のタイトルは何か?

- A. デッド オア アライブ
- B. デッドリー クライシス
- C. ダイナマイト アンド デス

第4問●「ダイナマイト刑事」の前身とも言える「デッドライン」のロケテストが行われていたのは次のどこか?

- A. 新宿スポーツランドNo.3
- B. ハイテクセカ渋谷
- C. ハイテクセカブライム

第5問●では、「ダイナマイト刑事」のロケテストが行われていたのは次のどこか?

- A. 池袋キーゴ
- B. ハイテクランドセガ代々木
- C. ハイテクランドセガ秋葉原

第6問●「ダイナマイト刑事」のアメリカ版のタイトルは何か?

- A. 「DIE HARD TRILOGY」
- B. 「DYNAMITE DETECTIVE」
- C. 「DIE HARD ARCADE」

第7問●では、「ダイナマイト刑事」のヨーロッパ版のタイトルは何か?

- A. 「DYNAMITE DETECTIVE」
- B. 「DIE HARD ARCADE」
- C. 「DIE HARD TRILOGY」

第8問●それじゃあ、「ダイナマイト刑事」のアジア版のタイトルは何か?

- A. 「DIE HARD ARCADE」
- B. 「DYNAMITE DETECTIVE」
- C. 「DIE HARD TRILOGY」

第9問●「ダイナマイト刑事」の2P側キャラの名前は何か?

- A. シンディ=サンディ
- B. シンディ=ローパー
- C. シンディ=ホリディ

第10問●「ダイナマイト刑事」の中でテロリストがビルを占拠したのはいつか?

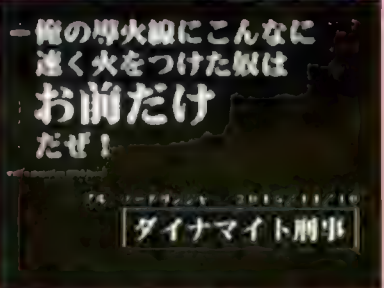
- A. 2015/12/31 17:00
- B. 2015/12/31 17:30
- C. 2015/12/31 17:45

男の導火線に火をつける!

「ダイナマイト刑事」のページでは、ストーリー解説、設定、CGギャラリー、カタログといった貴重な資料が目白押し! 中でも刑事達の秘密は必見。ここでは、いかにして「ダイナマイト刑事」が制作されたかを、セガの某偉い人やセールスマンなども登場して、「実話」で語っているのだ。メチャ笑えるぞ(?)。また、「巡査時代の刑事達」は懐かしさ大爆発だ! これを見逃すてはない!!

ダイナマイト刑事

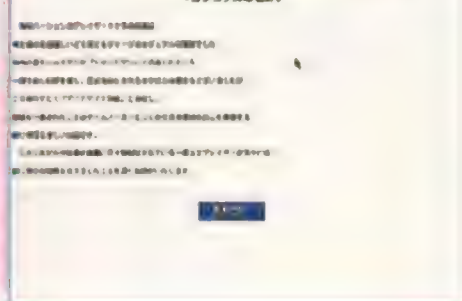
- ▶▶▶ ストーリー ◀◀◀
- ▶▶▶ 設定 ◀◀◀
- ▶▶▶ CGギャラリー ◀◀◀
- ▶▶▶ カタログ ◀◀◀
- ▶▶▶ 刑事達のひみつ ◀◀◀



クイズに答えてハガキを送ろう

刑事ルトクイズ・鳳凰編は9月末日に終了したが、サタマガは独自に期間を延長! 答えを記入したハガキを編集部まで送ろう。正解者の中から抽選で3名にAM1研オリジナルグッズをプレゼント!! (あて先) 〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク株 セガサターンマガジン編集部「刑事ルトクイズ」係まで。10月24日消印有効だ。

ダイナマイトにばねをなすの?



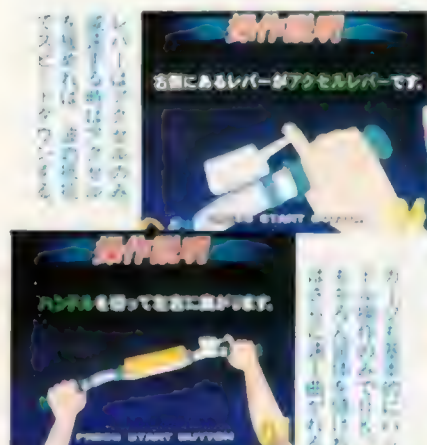
ウェーブランナー

●セ力●稼働中●MODEL2基板

アーケードで一際存在感の大きい、セガでは久々の大型筐体「ウェーブランナー」。本物のマリッジジェットボディを使用したリアル感あふれるこのゲームは、アーケードにいながら水面を突っ走る感覚を体に刻み込んでくれる。選べるコースは3種類。今回はそのコースマップも掲載しているぞ。

[illegible]

視点も読者の視点と自分視
に切り替えよう。



右側にあるレバーがアクセルレバーです。

11

ハナハナを唱えて音宮に集り歌ふ。

力、その結果、この

初級コース

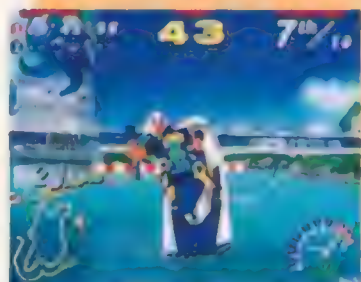


初級コースは完走を目指すだけならば、さほど難しくないので初心者にはオススメ。きついカーブもなく、ストレートも長いので、気分良くアクセル全開で周遊することができるぞ。しかし、逆に仕掛けが少ないので、1位になるにはコーナーで少しでもタイムを縮める操作を行えないと、難しいかもしれない。

初心者でもクリア可能な楽々コース



1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26



TOTAL TIME 1:00:00



中級コース

前半と後半にヘアピンカーブがあるので、このコースからは機敏なハンドル操作に体重移動も使いこなさなければ完走は無理。また、このコースはレース途中から徐々に夕暮れになり、スタート時とゴール時では違った印象を受ける。



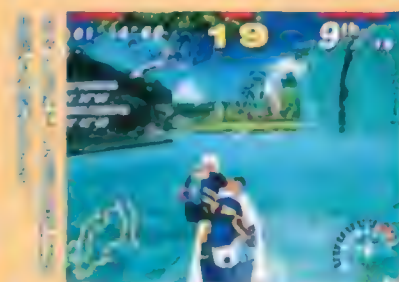
洞窟や滝の美しさに目を引かれる!!



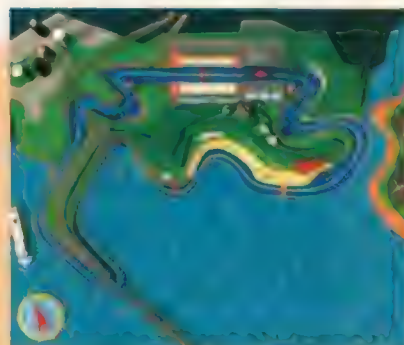
1. *Journal of the American Medical Association*, 1997; 277: 1039-1043.



大ジャンプを決める!!



上級コース

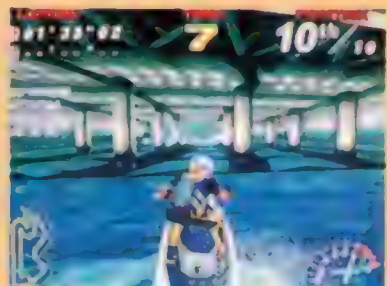


このコースは幅が狭いうえ、急コーナーが数多く組み合わされたテクニカルなレイアウトになっている。変則的に設置された小ジャンプ台やS字コーナーも2つ用意されているので、初心者にはクリアさえも難しいだろう。

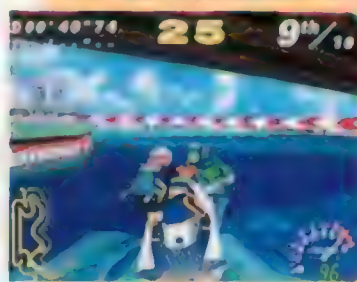
タイトなコースはアクセルワークが命!!



© 2004 Blackwell Publishing Ltd, *Journal of Internal Medicine* 255: 103–110



Copyright © 2004 John Wiley & Sons, Inc.





セガAM2研

OFFICIAL CORNER

Express Neo

Vol.31

よいよ全技公開間近の「VF3」は、今回もキッチリフォロー。今回は第2回セガエイジス対談や「VFキッズ」コンボつく〜る最優秀作品を発表など目白押し!

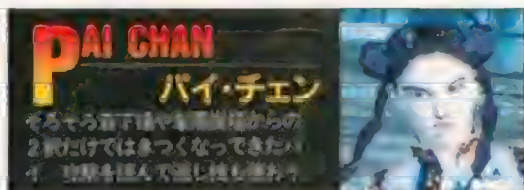
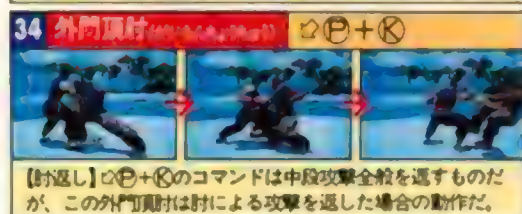
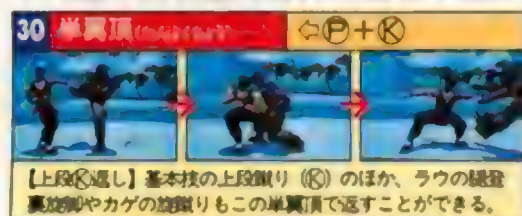
今回はいきなり「VF3」* コマンド特集だ!

今日の時点で公開された新技がコレ。次号ではよいよ全固有技を公開するから期待して待ってね。



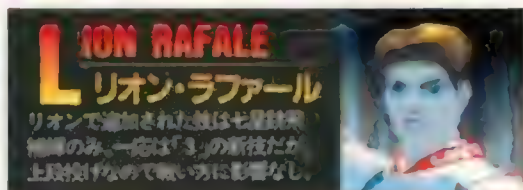
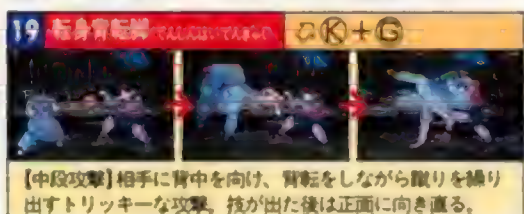
No.	技名	コマンド	攻撃判定	備考
1	★ 上歩拳 (うしほこぶけん)	○P	上	鋭い突し
2	上歩蹴 (うしほこぶせう)	○P	中	
3	蹴門頂 (こもんてい)	○P+○	中	
4	蹴歩頂 (こほてい)	○P+○	中	
5	蹴地 (こち)	○P+○	中	
6	蹴空 (こくう)	○P+○	中	
7	蹴空 (こくう)	○P+○	中	
8	★ 馬歩拳 (うまほこぶけん)	○P+○	中	
9	★ 馬歩蹴 (うまほこぶせう)	○P+○	中	
10	★ 貼山蹴 (てさんこ)	○P+○	中	
11	★ 蹴歩頂 (こほてい)	○P+○	中	
12	蹴地 (こち)	○P+○	中	
13	★ 蹴地 (こち)	○P+○	中	
14	★ 馬歩蹴 (うまほこぶせう)	○P+○	中	
15	蹴空 (こくう)	○P+○	中	
16	★ 蹴地 (こち)	○P+○	下	
17	蹴地 (こち)	○P+○	上	ガードはずし
18	★ 蹴地 (こち)	○P+○	中	ガードはずし
19	★ 蹴地 (こち)	○P+○	中	
20	★ 蹴地 (こち)	○P+○	上段投げ	蹴し投げ
21	★ 蹴地 (こち)	○P+○	上段投げ	蹴し投げ
22	★ 蹴地 (こち)	○P+○	上段投げ	蹴し投げ
23	★ 蹴地 (こち)	○P+○	上段投げ	蹴し投げ
24	★ 蹴地 (こち)	○P+○	上段投げ	蹴し投げ
25	★ 蹴地 (こち)	○P+○	上段投げ	蹴し投げ
26	★ 蹴地 (こち)	○P+○	上段投げ	蹴し投げ
27	★ 蹴地 (こち)	○P+○	上段投げ	蹴し投げ
28	★ 蹴地 (こち)	○P+○	上段投げ	蹴し投げ
29	★ 蹴地 (こち)	○P+○	上段投げ	蹴し投げ
30	★ 蹴地 (こち)	○P+○	上段投げ	蹴し投げ
31	★ 蹴地 (こち)	○P+○	上段投げ	蹴し投げ
32	★ 蹴地 (こち)	○P+○	上段投げ	蹴し投げ
33	★ 蹴地 (こち)	○P+○	上段投げ	蹴し投げ
34	★ 蹴地 (こち)	○P+○	上段投げ	蹴し投げ
35	★ 蹴地 (こち)	○P+○	上段投げ	蹴し投げ
36	★ 蹴地 (こち)	○P+○	上段投げ	蹴し投げ
37	★ 蹴地 (こち)	○P+○	上段投げ	蹴し投げ

直線的な打撃技が多く、かわしを多用されるとまづい状況になる。避ける相手には貼山蹴が有効だ。



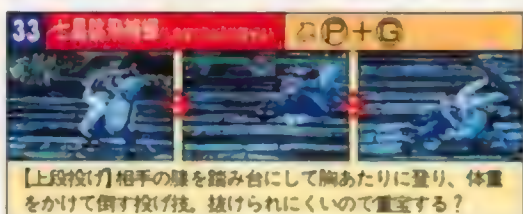
No.	技名	コマンド	攻撃判定	備考
1	★ 裏面蹴 (うらめんこ)	○P	上	鋭い突し
2	★ 上歩拳 (うしほこぶけん)	○P	中	
3	★ 蹴門頂 (こもんてい)	○P+○	中	
4	★ 蹴歩頂 (こほてい)	○P+○	中	
5	★ 蹴地 (こち)	○P+○	中	
6	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
7	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
8	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
9	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
10	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
11	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
12	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
13	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
14	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
15	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
16	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
17	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
18	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
19	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
20	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
21	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
22	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
23	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
24	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
25	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
26	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
27	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
28	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
29	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
30	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
31	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
32	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
33	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
34	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
35	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
36	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
37	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
38	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
39	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
40	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
41	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
42	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	

使いやすいのでつい頼ってしまいがちな蒼下連撃だが、1発目から2発目まではディレイがかかるので返し技を食らいやすい。蒼下連で止めたり、他の技も積極的に使って攻めよう。飛燕半脚、燕子双掌、背転脚あたりも牽制に使えるぞ。



No.	技名	コマンド	攻撃判定	備考
1	★ 反耳蹴 (はんじこ)	○P+○	上	鋭い突し
2	★ 蹴門頂 (こもんてい)	○P+○	中	
3	★ 蹴歩頂 (こほてい)	○P+○	中	
4	★ 蹴地 (こち)	○P+○	中	
5	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
6	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
7	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
8	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
9	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
10	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
11	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
12	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
13	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
14	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
15	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
16	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
17	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
18	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
19	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
20	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
21	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
22	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
23	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
24	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
25	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
26	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
27	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
28	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
29	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
30	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
31	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
32	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
33	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
34	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
35	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
36	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
37	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
38	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
39	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
40	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
41	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	
42	★ 蹴空 (こくう)	○P+○	中	

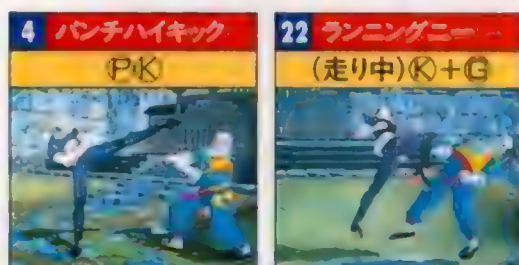
閃転脚はダウンした相手にも当たる便利な技。しかし、あまり連発しすぎると近い間合いでは前転起きで、遠い間合いでは後転起きでかわされてしまう。あくまでも対戦を楽しみたいなら、倒れた相手への追い打ちとして1回だけ入れよう。



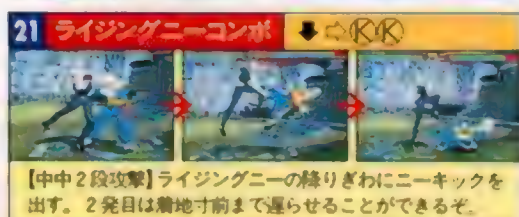
*記事中のコマンドは ○=レバーを短く入力 ●=レバーを長く入力 G=ガード P=パンチ K=キック E=かわし ボタンを表し、すべて自キャラが右向きの場合となっています。
*技表中の★は「3」で追加された新技。☆は今号で公開された「2」からの技。※は今号で公開された「3」の新技です。



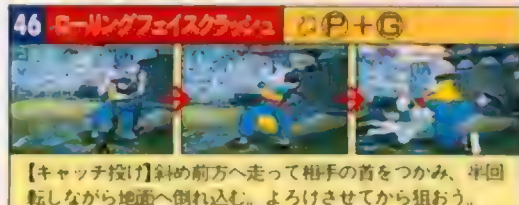
No.	技名	コマンド	攻撃判定	備考
1	★ ムーンサルト	△+E	移動技	
2	スゥエスマッシュ	△+E	上	
3	スナップサイドチョップ	△E	上	酔い覚まし
4	★ パンチハイキック	△E	上上	
5	パンチサイドキック	△E	上上	
6	ダブルパンチスナップキック	△E	上上上	
7	コンボ・ライジングニー	△E	上上上上	
8	コンボ・サマーソルトキック	△E	上上上上	
9	コンボ・ライジングキック	△E	上上上上	
10	ライジングエルボー	△E	中	
11	★ エルボーサイドチョップ	△E	中上	酔い覚まし
12	★ エルボーヒールソード	△E	中中	
13	ダブルジョイントバット	△E	中中	
14	サマーソルトキック	△E	中	
15	★ ドラゴンスマッシュキック	△E	中	
16	★ フルスピニング	△E	中	
17	ニーキック	△E	中	
18	ダブルステップニー	△E	中中	
19	ダッシュニー	△E	中	
20	ライジングニー	△E	中	
21	★ ライジングニーコンボ	△E	中中	
22	★ ランニングニー	(走り中)△E	中	走り攻撃
23	スピニングキック	△E	中	
24	サイドフックキック	△E	中	
25	★ スピンエッジキック	△E	中	
26	★ スピンヒールソード	△E	中	
27	トルネードキック	△E	上	
28	ラウンドキック	△E	中	
29	ステップラウンドキック	△E	中	
30	レッグスライサー	△E	下	
31	★ ロースピニング	△E	下	
32	ハイキック・ストレート	△E	上上	
33	★ ダブルスラストキック	△E	上上	
34	ダブルキック	△E	上上	
35	ダブルスピニング	△E	上上	
36	リュージョキック	△E	中上	
37	ミラージュキック	△E	中上上	
38	★ ジャックナイフキック	△E	中	
39	ジャックナイフサイドキック	△E	中中	
40	★ トーキョージャックナイフ	△E	中中	
41	★ ダブルローキック	△E	下下	
42	ネックブリーカードロップ	△E	上段投げ	
43	★ ライトニングニースマッシュ	△E	上段投げ	
44	★ レッグホールドスロー	△E	上段投げ	
45	★ シェルブレイクエルボー	△E	上段投げ	
46	★ ローリングフェイスクラッシュ	△E	キャッチ投げ	
47	バックドロップ	△E	背後上段投げ	
48	バックドロップ	△E	背後上段投げ	



【上段攻撃】上段のパンチからハイキックへの連続技。
【走り中段攻撃】走ってからのダッシュニーを食らわせる技



【中中2段攻撃】ライジングニーの終りぎわにニーキックを出す。2発目は着地寸前まで遅らせることができるぞ。



【キャッチ投げ】斜め前方へ走って相手の首をつかみ、半回転しながら地面へ倒れ込む。よろけさせてから狙おう。



No.	技名	コマンド	攻撃判定	備考
1	★ スイッチステップ	△E	輪足踏み踏ん	
2	スゥエフック	△E	上	
3	スマッシュフック	△E	上	
4	★ ライトニングストレート	△E	上上上	
5	★ ライトニングフック	△E	上上上上	
6	スピニング・バックナックル	△E	上	
7	ダブルスピニングナックル	△E	上上	
8	スピニング・アームキック	△E	上上	
9	スピニング・スラッシュナックル	△E	上下	
10	スピニング・ロースピニング	△E	上下	
11	パンチスピニング	(輪足左時)△E	上上	
12	★ パンチサイドキック	(輪足右時)△E	上中	
13	パンチロースピニング	△E	上下	
14	フライングビストンパンチ	△E	上上上	
15	★ ジャブダブルストレート	△E	上上上	
16	ダブルパンチスナップキック	△E	上上上	
17	★ コンボ・バックナックルスピ	△E	上上上上	
18	コンボ・エルボー	△E	上上上	
19	コンボ・エルボースピニング	△E	上上上上	
20	★ ダブルパンチニーキック	△E	上上上	
21	★ ダブルパンチロースピ	△E	上上上	
22	ライジングエルボー	△E	中	
23	エルボースピニング	△E	中上	
24	★ エルボースピニング	△E	中上上	
25	★ エルボースピニング	△E	中上上	
26	ビートナックル	△E	中	酔い覚まし
27	★ ビートナックル	△E	中上	
28	★ ビートナックルスピ	△E	中上上	
29	★ ビートナックルスピ	△E	中上上	
30	スピニングキック	△E	上	
31	スピニングキック	△E	上上	
32	ダブルスピニングキック	△E	上上	
33	★ 2ウェイスピニング	△E	上上	
34	★ コンボ・ナックルスピ	△E	上上上	
35	★ コンボ・ナックルスピ	△E	上上上	
36	ニーキック	△E	中	
37	トーキック	△E	中	
38	ダッシュパンマーキック	△E	中	
39	サイドフックキック	△E	中	
40	サマーソルトキック	△E	中	
41	ミドルスピニング	△E	中	
42	★ スピンヒールソード	△E	中	
43	★ ダブルミドルキック	△E	中中	
44	ライトニングキック	△E	中中上上	
45	★ ライトニングストーム	△E	中中上上	
46	★ ライトニング	△E	中中上上	
47	スラッシュバックナックル	△E	中	
48	レッグスライサー	△E	下	
49	スラッシュロースピ	△E	下下	
50	★ ダブルローキック	△E	下下	
51	ネックブリーカードロップ	△E	上段投げ	
52	ニーストライク	△E	上段投げ	
53	★ サイスタックパンチ	△E	上段投げ	
54	★ キックスラッシング	△E	上段投げ	
55	★ ウォールフェースクラッシュ	△E	上段投げ	
56	フェースクラッシュ	△E	上段投げ	

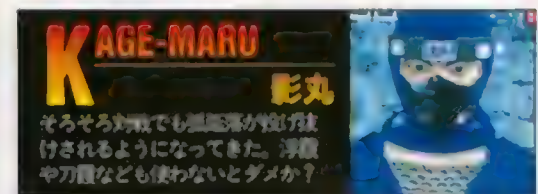
魅せ技のライトニングストームは対戦でも役立つ。



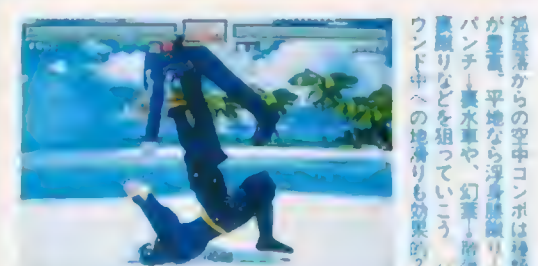
【上段攻撃】相手の首を絞めるから背中へ蹴りを入れる。
【上段攻撃(上段)】相手を壁へ追い詰めた後狙った技



【中中中上下5段攻撃】ライトニングストーム(旧称ライトニングキックセカンド)の最後が下段の蹴りに変化した技だ。



No.	技名	コマンド	攻撃判定	備考
1	側面(そくだん)	△E	上	
2	★ 螺旋(らせん)	△E	上	
3	★ 螺旋(らせん)	△E	上上	
4	散弾(さんだん)	△E	上上上	
5	散弾(さんだん)	△E	上上上	
6	散弾(さんだん)	△E	上上上	
7	散弾(さんだん)	△E	上上上	
8	★ 散弾(さんだん)	△E	上上上	
9	射撃(ひじょう)	△E	中	
10	★ 射撃(ひじょう)	△E	中	
11	落刃(らくせん)	△E	中	
12	落刃(らくせん)	△E	中	
13	落刃(らくせん)	△E	中	
14	★ 落刃(らくせん)	△E	中	
15	★ 落刃(らくせん)	△E	中	
16	★ 落刃(らくせん)	△E	中	
17	幻象(げんよう)	△E	上	
18	幻象(げんよう)	△E	中	
19	水車(すいしや)	△E	中	
20	水車(すいしや)	△E	中	
21	水車(すいしや)	△E	中	
22	水車(すいしや)	△E	中	
23	★ 水車(すいしや)	△E	中	
24	★ 水車(すいしや)	△E	中	
25	地走り(じばしり)	△E	下	
26	★ 地走り(じばしり)	△E	下	
27	雷電(らいでん)	△E	下	
28	雷電(らいでん)	△E	下	
29	雷電(らいでん)	△E	下	
30	雷電(らいでん)	△E	下	
31	針弾(しん)	△E	下	
32	刀霞(たが)	△E	上段投げ	
33	影霞(かげが)	△E	上段投げ	
34	★ 影霞(かげが)	△E	上段投げ	
35	★ 影霞(かげが)	△E	上段投げ	
36	影霞(かげが)	△E	上段投げ	
37	★ 影霞(かげが)	△E	上段投げ	
38	★ 影霞(かげが)	△E	上段投げ	
39	★ 影霞(かげが)	△E	上段投げ	
40	★ 影霞(かげが)	△E	上段投げ	
41	★ 影霞(かげが)	△E	上段投げ	
42	★ 影霞(かげが)	△E	上段投げ	
43	★ 影霞(かげが)	△E	上段投げ	



孤落からの空中コンボは種類が豊富。平地なら浮遊、水車、パンチ、水車、幻象、雷電、落刃などを狙って、このように空中への地走りも効果的。

相手を大きくよろけさせる技がほとんどないため、投げのチャンスが少ないカゲ。大ダメージが見込める孤落を狙うには、散弾(PPP)や螺旋を当て、中段攻撃を警戒させる必要がある。

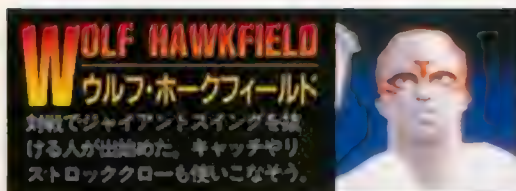


【走り下段攻撃】走りながら△Eを入力すると、スライディングのような足払いが出る。ダメージも大きく強力な技だ。



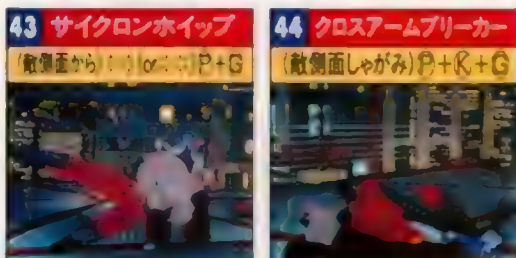
【中段攻撃】大きくしゃがんだ後に高く跳ね上がり、同時に拳を突き上げる打撃技。低い位置にも攻撃判定がある。

※記事中のコマンドは △=レバーを短く入力 E=レバーを長く入力 G=ガード P=パンチ K=キック E=かわし ボタンを表し、すべて自キャラが右向きの場合となっています。
※技表中の★は「3」で追加された新技。☆は今号で公開された「2」からの技。◇は今号で公開された「3」の新技です。

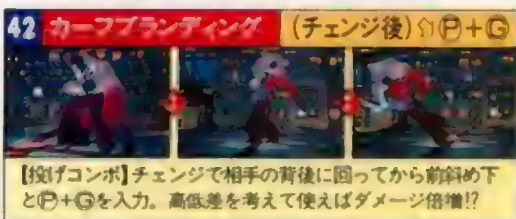


No.	技名	コマンド	攻撃判定	備考
1	★エルボーバット	P	上	
2	レベリングバックチョップ	P+K	上	
3	★トマホークチョップ	P	上	酔い覚まし
4	★トマホークフラッシュ	P+K	上	酔い覚まし
5	アックスリアート	P+E	上(速)	
6	ショルダーアタック	P	上(速)	
7	★スクリー-ラリアート	P+K+P	上上	
8	1. 2. アッパー	P+P	上上中	
9	エルボースマッシュ	P+P	上上上	
10	★コンボエルボーバット	P+P+P	上上上上	
11	★アローナックル	P+K	中	
12	ソニックアッパー	P	中	
13	パーティカルアッパー	P	中	
14	★コマットフック	P	中	
15	ボディーブロー	P	中	
16	★ドラゴンフィッシュブロー	P+P	中上	酔い覚まし
17	リバーズスレッジハンマー	P	中	
18	★ショートショルダー	P+K	中	
19	★グリズリー-ラリアート	P+K	下	
20	ネックカットキック	K+G	上	
21	★ダブルハイキック	K+K	上上	
22	フライングニールキック	K+G	中	
23	ローリングソバット	K+G	中	
24	フロントローキック	K+G	中	
25	ニープラスト	K	中	
26	ドロップキック	K	中	
27	ロー-ドロップキック	K+G	下	
28	ボディースラム	P+G	上段投げ	
29	スタイナーズスクロ-ドライバー	P+G	上段投げ	
30	ジャイアントスイング	P+G	上段投げ	
31	★リストロッククロ-	P+G	上段投げ	
32	★スライディングレグシザース	P+G	上段投げ	
33	★キャッチ	P+G	上段投げ	組みつき技
34	★サンダーファイバー-ボム	P+G	投げコンボ	
35	★スピンショ-アローナックル	P+G	投げコンボ	
36	★フロントネックチャンスリー	P+G	投げコンボ	
37	★ブッシュ(正面)	P+G	投げコンボ	突き飛ばし
38	★チェンジ	P+G	投げコンボ	背後組みつき
39	★ブッシュ(背後)	P+G	投げコンボ	突き飛ばし
40	ジャーマンスープレックス	P+G	投げコンボ	
41	★タイガースープレックス	P+G	投げコンボ	
42	★カーフブランディング	P+G	投げコンボ	
43	★サイクロンホイップ	P+G	投げコンボ	
44	★クロスアームブリーカー	P+G	投げコンボ	
45	★フライングシュタイナー	P+G	投げコンボ	
46	★アームホイップ	P+G	投げコンボ	
47	★サイドスープレックス	P+G	投げコンボ	
48	★タイガードライバー	P+G	投げコンボ	
49	★ダブルアームスープレックス	P+G	投げコンボ	
50	★ジャーマンスープレックス	P+G	投げコンボ	
51	★ジャーマンスープレックス	P+G	投げコンボ	
52	★ドラゴンスープレックス	P+G	投げコンボ	
53	★ダブルクロ-	P+G	投げコンボ	
54	★ドラゴンスクルー	P+G	投げコンボ	
55	★キャプチュード	P+G	投げコンボ	

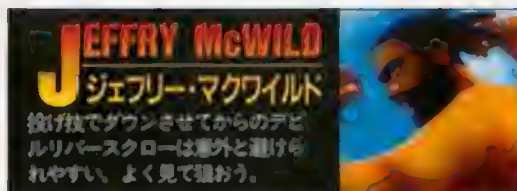
相手倒れていて足や頭がが遠い場合、ダウン投げが入りにくい。頭側へ移動してから狙ってみよう。



【投げ(上段)】相手倒面からの上段コマンド投げだ。
【投げ(下段)】しゃがみ相手の顔の横へ移動してから狙ってみよう。

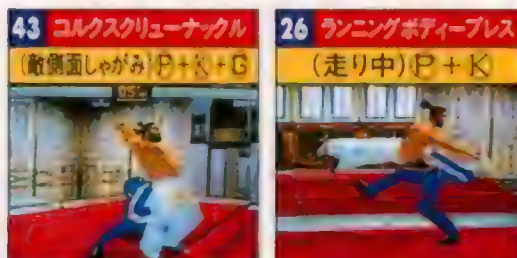


【投げコンボ】チェンジで相手の背後に回ってから前斜め下とP+Gを入力。高低差を考慮して使えばダメージ倍増!!



No.	技名	コマンド	攻撃判定	備考
1	★トルネードハンマー	P+K	上	酔い覚まし
2	★ケンカフック	P+K	上	酔い覚まし
3	★コンボケンカフック	P+K+P	上上上	
4	1. 2. アッパー	P+P	上上中	
5	ヘルスタップ	P+G	上	
6	★マシガンヘルスタップ	P+G+P+G	上上上	
7	ヘッドアタック	P+K	上	
8	★スマッククラッシュ	P+K	中	
9	★ライジングハンマー	P+P	中中	
10	★ドルヘルスタップ	P+K	中	
11	★ヘルダークハンマー	P+K	中	
12	エルボースタンプ	P	中	
13	エルボーバット	P	中	
14	エルボーハンマー	P+P	中中	
15	ダッシュエルボー	P+P	中	
16	エルボーアッパー	P+P	中中	
17	★ケンカアッパー	P+P	中中	
18	パーティカルアッパー	P	中	
19	スマッシュアッパー	P	中	
20	ダブルアッパー	P+P	中中	
21	★コンボケンカアッパー	P+P+P	中中中	
22	ケンカキック	K+K	中	
23	ヒールアタック	K+K	中	
24	ニーアタック	K	中	
25	★ランニングボディープレス	(走り中)P+G	中	
26	★ランニングボディープレス	(走り中)P+G	中	
27	★ニーハンマー	K+P	中上	
28	ト-キック	K	中	
29	ト-キックハンマー	K+P	中中	
30	★キリングキックハンマー	K+P	上中中	
31	★ダッキングロー	K+G	下	
32	★ローキック	K+G	下	
33	★パワー-スラム	P+G	上段投げ	
34	★ボディーリフト	P+G	上段投げ	
35	★スバインバスター	P+G	上段投げ	
36	★ボウ-スロー	P+G	上段投げ	
37	★マシガンハンマー	P+P+G	上段投げ	
38	★フロントバックブリーカー	P+G	上段投げ	
39	★タックル	P+G	上段投げ	
40	★スプラッシュマウンテン	P+G	上段投げ	
41	★コナツツクラッシュ	P+G	上段投げ	
42	★アームブリーカー	P+G	上段投げ	
43	★コルクスクルー-ナックル	P+K+G	上段投げ	
44	★マシガンタックル	P+G	上段投げ	
45	★ウォールダイブスロー	P+G	上段投げ	
46	★ヘッドクラッシュ	P+G	上段投げ	
47	★トリプルヘッドバッド	P+G	上段投げ	
48	★ト-キスアスプレマウンテン	P+G	上段投げ	
49	★リフトアップスロー	P+G	上段投げ	
50	★アイアンクロ-	P+G	上段投げ	
51	★パワー-ボム	P+G	上段投げ	
52	★マシガンニーリフト	P+G	上段投げ	
53	★バックブリーカー	P+G	上段投げ	
54	★バックブリーカー	P+G	上段投げ	
55	★デビルリバー-スロー	P+G	上段投げ	

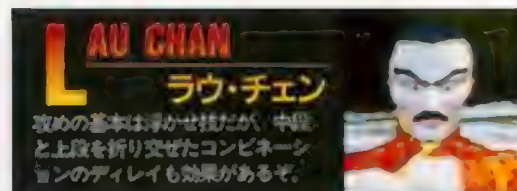
ヘルダークハンマーは対戦で重要な技だが、安直に下段投げを狙っても回復される場合が多いぞ。



【投げ(下段)】相手の顔を高く足で踏み、拳を叩きつける。
【走り中段攻撃】小ダウン攻撃と同じ動作で体当たりする



【投げ(上段)】相手の腕を自分の肩に乗せ、勢いをつけて折る豪快な技。通常の投げよりもダメージは大きい。



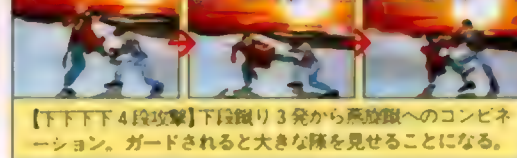
No.	技名	コマンド	攻撃判定	備考
1	★虎雄拳(こそうしゅう)	P	上	酔い覚まし
2	★双虎雄拳(そうこうしゅう)	P+K	上	
3	★肘撃(ちゅうげき)	P	中	
4	★鳳凰雄拳(ほうおうしゅう)	P+K+P	中上	酔い覚まし
5	★鳳凰雄拳(ほうおうしゅう)	P+K+P	中上	
6	★鳳凰雄拳(ほうおうしゅう)	P+K+P	中上	
7	★鳳凰雄拳(ほうおうしゅう)	P+K+P	中上	
8	★鳳凰雄拳(ほうおうしゅう)	P+K+P	中上	
9	★鳳凰雄拳(ほうおうしゅう)	P+K+P	中上	
10	★鳳凰雄拳(ほうおうしゅう)	P+K+P	中上	
11	★鳳凰雄拳(ほうおうしゅう)	P+K+P	中上	
12	★鳳凰雄拳(ほうおうしゅう)	P+K+P	中上	
13	★鳳凰雄拳(ほうおうしゅう)	P+K+P	中上	
14	★鳳凰雄拳(ほうおうしゅう)	P+K+P	中上	
15	★鳳凰雄拳(ほうおうしゅう)	P+K+P	中上	
16	★鳳凰雄拳(ほうおうしゅう)	P+K+P	中上	
17	★鳳凰雄拳(ほうおうしゅう)	P+K+P	中上	
18	★鳳凰雄拳(ほうおうしゅう)	P+K+P	中上	
19	★鳳凰雄拳(ほうおうしゅう)	P+K+P	中上	
20	★鳳凰雄拳(ほうおうしゅう)	P+K+P	中上	
21	★鳳凰雄拳(ほうおうしゅう)	P+K+P	中上	
22	★鳳凰雄拳(ほうおうしゅう)	P+K+P	中上	
23	★鳳凰雄拳(ほうおうしゅう)	P+K+P	中上	
24	★鳳凰雄拳(ほうおうしゅう)	P+K+P	中上	
25	★鳳凰雄拳(ほうおうしゅう)	P+K+P	中上	
26	★鳳凰雄拳(ほうおうしゅう)	P+K+P	中上	
27	★鳳凰雄拳(ほうおうしゅう)	P+K+P	中上	
28	★鳳凰雄拳(ほうおうしゅう)	P+K+P	中上	
29	★鳳凰雄拳(ほうおうしゅう)	P+K+P	中上	
30	★鳳凰雄拳(ほうおうしゅう)	P+K+P	中上	
31	★鳳凰雄拳(ほうおうしゅう)	P+K+P	中上	
32	★鳳凰雄拳(ほうおうしゅう)	P+K+P	中上	
33	★鳳凰雄拳(ほうおうしゅう)	P+K+P	中上	
34	★鳳凰雄拳(ほうおうしゅう)	P+K+P	中上	
35	★鳳凰雄拳(ほうおうしゅう)	P+K+P	中上	
36	★鳳凰雄拳(ほうおうしゅう)	P+K+P	中上	
37	★鳳凰雄拳(ほうおうしゅう)	P+K+P	中上	
38	★鳳凰雄拳(ほうおうしゅう)	P+K+P	中上	
39	★鳳凰雄拳(ほうおうしゅう)	P+K+P	中上	
40	★鳳凰雄拳(ほうおうしゅう)	P+K+P	中上	



相手の体力を一気に減らすなら空中コンボを狙うべきだが、「3」のラウは浮かせなくても十分に戦える。特に微妙な間があく穿脚連環虎掌や鳳凰雄拳、背旋連掌などは直線的な攻撃ながらも強力だ。また、飛燕轉身掌や燕陣旋風脚といった振り向き攻撃からの振り向き攻撃も対戦では有効だ。



【中上上3段攻撃】中段銀りからパンチ・虎雄拳へとつながるコンボーション。途中で止めて別の技につなぐのだ。



【下下下4段攻撃】下段銀り3発から燕陣旋風脚のコンボーション。ガードされると大きな隙を見せることになる。

※記事中のコマンドは ◯=レバーを短く入力 ◆=レバーを長く入力 G=ガード P=パンチ K=キック E=かわし ボタンを表し、すべて自キャラが右向きの場合となっています。
※技表中の★は「3」で追加された新技。☆は今号で公開された「2」からの技。※は今号で公開された「3」の新技です。



VF3 SPECIAL INTERVIEW

完成した「VF3」のサウンド

開発中から「VF3」のサウンドが変わるという話は出ていたが、その最終コンセプトはいかなるものだったのか？新メンバーとともに全解説。

光吉猛修 AM2研 サウンド チーム 伊藤二三雄

AM R&D DEPT. #2 SOUND TEAM

●グレートアップした音質●

本誌「VF3」がリリースされて、そろそろ反響とかも出てきているかと思いますが、最終的にアドバタイズとか、いろいろだいぶ変わっていた部分もありますよね。光吉「プライベートショーの頃に比べて、一番変えたのはアドバタイズとかですね。最初は鈴木部長の好みでギターをメインにした感じにまとめていたんですが、担当からリズム中心でやるのもいいなっていう案が出まして、2曲用意した結果、今の形になりました。他の曲も、以前のものを聴いていた人はわかると思いますが、ほぼ全曲アレンジし直してまして、最終的なイメージはだいぶ変わっていると思いますね。」

本誌「全体のコンセプトというのは、今回結局どういうものだったんでしょうか？」

光吉「ひとこと言くと“オムニバス”っていう感じですね。前回のロック色というのは、ちょっと減らして、バラエティさや各ステージの個性を打ち出して、結構いろんな曲が入っているという印象ですね。そういう意味では、今回の「VF3」の曲は、キャラクターのための曲じゃなくて、ステージのための曲というイメージが強いですね。」

本誌「力を入れていた効果音や音質の部分の成果は？」

光吉「効果音は音質的に「2」よりかなり良くなっていると思いますね。MODEL 3と新筐体ということで、かなり高いサンプリング

レートでサンプリングできていますので、周囲のうるさい中でも結構音は通っているんじゃないかと。」

本誌「ところで、伊藤さんはサウンドチームのニューフェイスのようですが、プロフィールをぜひ。光吉「彼は伊藤「ふみお」といいます。今年の3月1日から僕たちと一緒にやってまして、「VF3」の曲も何曲かやってもらっています。伊藤「今回は開発のちょっと後半からの途中参加でしたが、アレンジのほうでいろいろ頑張らせてい

ただきました。特に、自分でイメージして、全体に合うものに仕上げていくという作業は、なかなか楽しくて、いろいろ勉強させてもらったように思います。」

本誌「去年は、「ダンシング・シャドウズ」といった展開もありましたが、今後の「VF」サウンドの展望などがありましたら。」

光吉「今回の曲には、じつは元々歌のあったものを入れてたりするんですよ。今後はそのへんにちゃんと歌詞をつけて「VF3」のボーカルサウンドなんかをガンガンやってみたいと思いますね(笑)。」



VF3サウンドトラック 10月23日発売

「VF2の時のサウンドトラックが好評でしたので、効果音とか細かいものに至るまで一通りそろえて入れてます(光吉)」という今回の「VF3」サウンドトラック(東芝EMI)。一番ベーシックに曲が収録されているから、10月23日の発売日は見逃せない。

サウンド CHECK パーチャファイター3

「本当はメロディーなしで全編リズムで押した感じにしかかった(光吉氏)」という「VF3」のサウンドだが、じつはまだ他にも、聴きどころやエピソードがあるのだ。声の出演、エンディング、お気に入りなど、最後にそのへんの話を光吉氏に聞いたぞ。

CHECK 1 影丸役に光吉氏復帰!



「あいかわらずガラスの声帯でだんだん声が出なくて(笑)」。スタの出演にご満悦?

CHECK 2 お気に入りの曲は?



「全編リズムで押したかった」という光吉氏のお気に入りはジェフリーと葉面とか。必聴だ。

CHECK 3 エンディングも必聴



「今回は冒険してバラードでやったんですが、意外と内部で好評でしたね。一度は聴こう!」



ついに決定! これが最優秀作品だ!

バーチャファイターキッズ



●セガ
●発売中
●5,800円
●対戦格闘ゲーム

正直なところ、こんなに多くの応募が来るとは思っていませんでした。しかし、すごいコンボがたくさん送られてきたので、悩まれた気持ちがあります。ありがとうございました。



大崎 誠

3号にわたって続いたつく〜るコンボコンテスト優秀作品発表。今号はついに最終発表です! ちなみに最終選考はぎりぎりまで読者応募を募ったため、今回新たに発表となる作品も1作追加されました(バチバチ)。……とは言うものの、ラフに該当作がなかった点や不完全コンボが多かった(不完全の場合も、虚をつく見事な連係が少なかった)のは、編集部サイドとしてはちょっとサミシイところ。入賞した13人の方は「おめでとう!!」でした。

1 アキラ CPU向け即死5段コンボ

千葉県/永野卓巳

【鶏子穿林→中段キック→躍歩頂肘→連襲脚・5段攻撃】……中段キックで振り向こうとした相手(特にCPU)に有効なコンボ。カウンターヒットした場合は即死もあるキツさだ。



2 アキラ バイ限定5段コンボ(カッコイイ!)

神奈川県/浴谷宏文

【順歩翻腕→独歩頂肘→右端脚→掃地→PKキャンセル→鉄山拳の6段攻撃】……順歩→独歩で、他のキャラよりも高く上がるバイならではの限定空中コンボ。見た目は、



3 アキラ おもしろ部門入賞・3連翻腕

長野県/下井由宏

【翻腕→翻腕→翻腕→大連翻腕・4段攻撃】……崩し技の連続翻腕は、アーケード版「VF2」初期の頃にも見られた懐かしい連係。実際には、技の間に回避できるスキが一瞬ある。



4 バイ 全キャラに入る空中連続技

大阪府/石村宏彰

【順歩頂肘→高連襲脚→飛燕連襲脚→連襲脚・4段攻撃】……崩し技から数多くのコンボが入るようになった「キッズ」のバイだが、この作品は見栄え重視で選ばれた作と賞える。



5 カゲ 雷龍飛翔脚の当て方が絶妙

福岡県/安本和平

【狐延落→落刃返り→振り向きPKキャンセル→側蹴PKキャンセル→雷龍飛翔脚・5段攻撃】……2種類のPKキャンセルをからのつづ、最後を雷龍で締める構成が評価された。



7 ウルフ サウ、バイ限定5段コンボ

大阪府/石村宏彰

【ニーブラスト→踏み込みPG×3→ロードロップキック・5段攻撃】……コンボがヒットしにくい場合はPGの数を減らしたり、PG×2→ニーブラストにすると安定して入る。



8 ジャグ これぞ極悪(?)投げコンボ

埼玉県/藤井幹人

【ダブルヘッドバッド→スブラッシュユマウンテン→ストンピング】……ダブルの後が5段になる、珍しい投げコンボ。このキック→ストマッククラッシュもオススメとか。



9 サウ コンボクルクルバレーナ

東京都/小野和行

【ニーキック→バックナックルターン→コンボライジングキック→(バックナックルターン)→ジャンピングニースタンプ・7段攻撃】……開発陣絶賛の、美しくも華麗なコンボ。



10 テュル 脅威の7段・一発昇天コンボ

北海道/高杉弘三

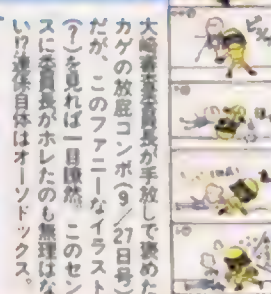
【鶏子穿林→中段キック→躍歩頂肘→コンボエルボーサマーソルト・7段攻撃】……テュルは下手通り、コンボ数・威力ともに全キャラ中最強ランク。これも一発昇天コンボだ。



6 カゲ 放屁コンボ(イラスト付き)

北海道/三田村圭一

【狐延落→落刃返り→背龍爪→裏連弾・4(本当は3)段攻撃】



11 ジャグ 中量級限定!? 連係の一種です

宮城県/KEI

【PKキャンセル→スマッシュフック→ニーキック→サマーソルトキック→(サイドフックターン)→ジャンピングニースタンプ・5段連係】……下段パンチ始動もOK。



12 ジュン 地味だけど数少ない連続技だ

神奈川県/米澤摩司

【挑腕像拳→横掃撃→下段パンチ→旋風掃地・4段攻撃】……数少ないジュンの連続技。通常は月牙突撃から入るのがバターンだが、あえて挑腕から横掃撃へつなぐというのが良い。



13 リオン ショートリプレイ時が見せ場

宮城県/KEI

【勾手連弾→登旋腿→後掃地・5段連係】……登旋腿はガードされやすいが、決まるとショートリプレイがかかるのでハデな連係に見えるのがミソ。アイデア賞モノだ。



な、なんと…サターン版「VF2」の裏ワザ発見!!

北海道/大和田春樹

「これはコンテストには関係ないのですが……」という前置きつきで、委員長が送ってくれたサターン版「VF2」の裏ワザだぞ。やり方は、まず1P/2Pの体力を無敵、時間制限も設定し、サラスステージでひたすら2Pカラーのシュンで酒を呑みだす。最後は酒の味になるシュンだが、実は酒を呑めると体の色が白く変化する。これは、サターンの隠された機能だ。応募者からのビックリ情報だ。

味皇特別賞



転身双冲掌が歩転身肘を当てて、ひたすら酒を呑みまわろう。



15~16回目の飲酒で体の色が変化。白っぽくなってるぞ!!



最終的には真っ白な体になってしまふ。サターン版だけの裏技。

【コンボつく〜る総評】 まずはたくさんのつく〜るコンテスト御応募、ありがとうございました。コンテストも終盤では単なる連続技ではなく、効果的な連係作品も送られ、日増しに内容もレベルアップ。今後もつく〜る作品の応募は受け付けますので、ぜひ送ってくださいね(発表はある程度量がそろえば行う予定です)。はじめまして私の味皇です。見て見つけたね、おめでとう。あなたには特別にKIDSでは使用しなかった瞬おじいちゃん愛用のひょうたんをプレゼントしましょう。これでジャワティーを飲んで、さらに精進してください。



セガエイジス対談

当時のスタッフがサターン版を診断!

アウトラン

- セガ
- 発売中(9月20日発売)
- 3,800円
- RAC
- マルコン対応

1986年、本格的なムービング筐体とゲーム音楽とは思えない軽快なサウンドで一世を風靡した「アウトラン」。エイジス版の完成度を当時のスタッフが検分する。



Hiro師匠



「アウトラン」の音楽を担当したHiro。今回は、当時のスタッフと対談し、当時のゲーム音楽について語ってもらう。



三船敏

セガエイジス版「アウトラン」の特徴



家庭用機にはマークII、メガドライブ、ゲームギア、PCエンジンなどに移植された「アウトラン」だが、このように移植されたのは今回が初めて。オプションは、音楽、グラフィック、ゲームプレイの3つ。オートマ仕様、各種難易度の設定など主観的に楽しめる。他にもHiro師匠の全曲アレンジバージョンや、1/60秒のムービー、1/60秒のムービーをずっと押しながらオプションの画面、ゲームの画面、ゲームの画面を自由に切り替えられる。また、音楽の再生速度も調整できる。

本誌「まずはちょっといじってもらいましょうか。今回、オートマ仕様なんてのもついてるんですよ。Hiro「1/60秒の「スムーズ」って気持ち悪いね。本誌「(笑)。ところで、曲作りのことから始めようと思うんですが、当時ゲーム音楽ブームのはしりともなった「アウトラン」の曲っていうのは、どんな感じで作られていったんですか?」

Hiro「最初、裕さんに言われたのは、曲の雰囲気全部変えたいということでしたね。ジャンルの例え、例えばロックとフュージョンというように、とにかく毎回違った雰囲気が欲しいと。で、一番最初に「スプラッシュウェーブ」に似た曲ができたんですよ。でも、それを裕さんに聴かせたら「違う」って言われて、次にイントロの部分をちょっと変えて聴かせたんですが、これも「違う」って言われて……。で、ようやく3回目でもOKが出たんですよ。その次にフュージョンの曲をということで、「パッシングブリーズ」の原型を作り始めたんですが、なかなかフュージョンにならなくてこちらで2~3回くらい作り直してようやくモノになったんですよ。で、最後は自分の好きなようにしていいっていうから、当時自分が好きだったラテンにしたら、一発でOKもらったんですよ。まあ、好きなものを作るのが一番いいということなんですよ。本誌「当時、こういう長いBGMってなかったと思うんですが、そのへんの苦労などは?」

Hiro「そうですね。それまでのゲームって、普通はサウンドデータなんて、そんなに使ってなかった時代ですから、BGMにあてられている容量もすごく小さかったんですよ。でも、この「アウトラン」って、1曲約5分もありましたから、3曲も入れちゃうともう容量がないんですよ。で、エ

ンディング用にはバラードだろうって、「ラストウェーブ」がすでにできてたんですが、どうにもこうにも入らなかったんですね。裕さんにそれを買ったら、「しょうがないよね」って言われたんですが、どうしても入れたくて、データ圧縮をしてみたら、最後は何とか入ったんです。あの時あきらめてたら、あの曲は入らなかったんですよ。本誌「それからもう10年経ちますが……」

Hiro「昔の曲を聴いたんですけど、本当に単純なコードでやってるな、というのが第一印象でしたね。で、昔にCDとかで出たアレンジ曲も聴いたりして、今回はどうしようかなとか考えてたんですが、じつは僕自身の手で、アレンジを加えるのって、今回が初めてなんですよ。今まで出たアレンジ版って、みんな外部のアレンジャーの方がやってたものですから、僕自身がやるなら、自分らしさをどう出すかで、いろいろ悩みましたよ。本誌「今回は、アレンジにどれくらいの時間をかけられたんでしょうか?」

Hiro「アレンジといっても、本来の仕事の合間にやりましたからね(笑)。だいたい1カ月、実質1週間というところでしょうか。ただ、やっぱりアレンジっていうのは、他人の曲だと大胆にで



アウトランにまつ話

※1) 衝撃的なムービング筐体

耳元の巨大なスピーカーやハンドルの動きに合わせて軽快に動く筐体。「アウトラン」登場以降、こうしたものが各社から続々と出たが、各部にはAM4研松野氏らの隠れた努力が大きいという。当時は廉価版もあり、



※2) ギアガチャの真相

「当時は回転数とかを非常に厳密に作り込んでいったんですよ。で、例えば2800キロからいきなりギアをローに落としたら、回転数はいきなり落ちないで空回りするのが当たり前だわって部分まで再現してたんです。でも、それを利用してギアをローとハイでガチャガチャすると、スピードが落ちないでスリップ走行できることになってちゃって(三船)。真相はこうだったのね。」



※3) 曲選択画面のできるまで

「始めはテープラジオで選曲できるといいよねって話してたら、デザイナーがいいじゃんとか言って例の画面を作ってくれて。で、裕さんは「曲を選んでください」という表示を出そうって言ってたけど、ステアリングと手が出てくるから、あえて出さなくてもわかるでしょうってことになって。逆に曲名を凝ってつけたのも、この画面があったからですね(Hiro)。」





当時スタッフのコメント

鈴木裕部長編

「アウトラン」を作った時のテーマっていうのは、おあらかじめ優雅なゲームを作りたいというのがありました。僕も車は好きでしたし、実際壁とかにこすったりもしましたが、車ってそう簡単に爆発したりしないものなんですよ。でも、当時のゲームっていうのは、ちょっと敵車とこすっただけで、爆発するものばかりで(笑)。当時は特にコーナーのこの地点をギリギリで通らないと、もう死んじゃうっていうのが多かったのも、もっと気楽に楽しんで心を豊かにできるものを作りたいかなって思ってたんですよ。今見ても、音楽とか、なかなかいいセン行ってるなああと再認識できて嬉しいですね」



「アウトラン」のテーマ曲は、当時のゲームでは珍しくて、当時非常に話題を呼んだ海外取材というのには、誰が行ったんですか？三船「当時はまだAMというの、1研しかなかったですからね(※当時は、2研はCSのことをさした)。確か、裕さんと石井さん(※石井洋児・現CS研究開発本部副部長)の2人が行ってました。本誌「スタッフ」的には「スペースハリアー」が終わって、そのまま同じチームでやった感じだったんじゃないか？」

きるんですけど、自分が音作った曲だと困ったことになかなかフレーズとか削れないんですね。だから、どんどんプラスするだけになっちゃって、行き詰まりやすかったかな。で、行き詰まったら本業をやって、忘れた頃にまたアレンジをやる(笑)。とりあえず今回はそんな感じでしたが、久しぶりの曲作りはやっぱり面白かったですね。本誌「なるほど」。そろそろ当時の思い出話なんかもお聞きしようかと思いますが、「アウトラン」の企画の出発点というのはそもそもどのへんから？三船「最初企画書があったんですが、確かその時はドライブゲームじゃなくて、F1だったんです。だけど、そのうちF1から普通の公道を普通の車で走るといものになってきて、ヨーロッパ取材で、「アウトラン」の原型ができてきたんですね。本誌「ゲームでは珍しくて、当時非常に話題を呼んだ海外取材というのには、誰が行ったんですか？三船「当時はまだAMというの、1研しかなかったですからね(※当時は、2研はCSのことをさした)。確か、裕さんと石井さん(※石井洋児・現CS研究開発本部副部長)の2人が行ってました。本誌「スタッフ」的には「スペースハリアー」が終わって、そのまま同じチームでやった感じだったんじゃないか？」

ころなのかもしれないですね。本誌「車の動きに関してのこだわりというのは、どの程度まで、あったんでしょうか？三船「コーナーリングの部分に関しては、裕さんがやってたんですが、僕が担当していたエンジン回りに関してはいろいろ言われましたね。ちゃんとトルクから計算しないとダメとか、回転数をコントロールしないとダメとかね。で、最初はタコメーターってデバック用に出してたんなんですが、これは出しといたほうがいだろうってことになって、デザインをし直して採用したんです。でも、これが原因で例の「ギアガチャ」の裏技ができてしまったんですよ(※2)。開発の最初の頃は、ロウ、ミドル、ハイとギアが3速あった時もあったんですが、操作が難しくてボツになったんです。でも、オートマとかつければ入らなかったかもしれないですね。本誌「このエイジス版には分岐の看板でスタートボタンを押すと、裕さんの名前と作った年月が出るなんていう裏技まで再現されてますがあれは？Hiro「あれは、開発でデータのやりとりをやっている時に入れたのがそのまま残ってたんでしょ。本誌「背景とか、今見てもすごい新鮮なんですけど、当時あそこまで各コースで雰囲気を変えてたゲームもなかったですよ。三船「あれも本当によく見ると、カラーチェンジのマジックが効いてまして(笑)。やっぱり容量が少ない時代でしたから、看板とか建物とかはうまくカラーチェンジで変えてあるんですよ。本誌「思えば「アウトラン」は、音楽、ゲーム性、デザイン、筐体と、すべての面で時代を変えるほどのパワーがあった作品だと思いますが、そのへんは当時のみなさんの考えはいかがでした？三船「「スベハリ」のように開発期間がなくて鬼気迫るものはなかったんですけど、ロケテストの時から手応えはあったのは確かですね。本誌「それでは次号は「アフターバーナー」編ということで。最後に採点してもらいましょうか。

NEXT AGES IS...

Hiro師匠アレンジは入るのか？

セガエイジス最新作に待望の「ファンタジーゾーン」が決定。「まだ移植チームから依頼はきてませんが、時間が許すのなら、ぜひ今度もアレンジ曲をやりたいですね。ちなみにもしもやるんだしたら、今度は歌モノを入れようと思ってまして、一応女の子2人のコーラスっぽいハモリの曲を考えてはいるんですよ(笑)。今度は曲数が多いので全曲できるかわかりませんが、個人的には楽しみです(笑)」。これは期待大だぞ！



「アウトラン」と同年の1986年に登場し、多くのファンをつかんだ「ファンタジーゾーン」。敵を倒してお金を貯め、武器をショップで購入するなど、斬新なアイデアも受け、Hiro師匠の軽快なラテンサウンドも名作としていまだに支持する者も多い。来春は注目だ。

最終診断 自分のアレンジ曲は80点かな...



「全体からいくと、厳しくつけて90点ってところですね。曲とのバランスが悪いところがありまして、せめて曲の終わりぐらいいフェードアウトしようよ、と思います。僕のアレンジ曲は自分で点をつけるなら80点。表現したいことはできたんですが、もう一歩の部分もあるんで」



「移植度でいうなら、もうここまでやってくれれば100点ですね。特にマルコンを使ったときの感触はかなりいいので。とりあえず僕らが10年も前に作った作品をここまで愛してくれて、ここまでこだわって移植してくれたことには、本当に感謝したいですね」



全4曲のアレンジ曲をHiro師匠が解説！

MAGICAL SOUND SHOWER

「もともとはラテンが入ってる曲なんですけど、これのアレンジ版を作っている時にちょうど「セガ・ツーリング・カー・チャンピオンシップ」の作曲にも参加してたんですね。約2年ぶりの作曲だったんですが、そのジャンルがテクノだったんですよ。で、それまで僕はテクノが大嫌い、あんなのは音楽じゃないって言ってたんですが、勉強のためにいろいろ聞いてたら、テクノも結構いいかな(笑)となりました。で、いざこの曲のアレンジをやる時に、もろにラテンにしてしまうことも考えましたが、今ハマってるテクノを混ぜるのも面白いかな、と思ってできたのが今回のアレンジ曲です。僕がピアノ。光吉がシンセをやっている長いかけ合いソロも気持ちいいかなと思います」

PASSING BREEZE

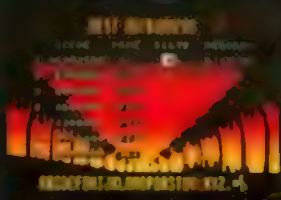
「今回のアレンジ曲で、一番力が入ったのが、じつはこのパッシングブリーズです。本曲のことを言うと、最初の頃はあんまりやる気が出ないで、ちょっとだけメロディを作ってほっとしちゃったんです。でもやらなきゃダメだと思いつつ、全然方針が決まらなくて、それならリズムを変えようと思って、ハネモノ系にしてみました。これはいいじゃん(笑)ということになって、メロの隙間にテクノで濃縮したシーケンスをかみ合わせてやっていくと、裏技バージョンになりました(笑)。で、最後のほうでリブレイクしました。そこをやっていくうちに、結局6分程度だった曲が8分弱の大作になってしまいました。お気に入り度は一番です」

SPLASH WAVE

「スプラッシュウェーブって、原曲のほうはイントロがマイナーだったんですが、今回はまずメジャーにしまして、さらに明るくなりましたね。アレンジの評判自体は、この曲が一番いいようなんですが、ドライブには一番合う曲とさえ思ってます。実際に、今回の3曲のアレンジが終わった後、ドライブゲームの曲だけでなく、ちゃんとドライブに合うだろうかって、作った曲をテープに録って車につんで聴してみたんですよ。そしたら、この曲が流れるとアクセルを踏みたくなって(笑)。全体的には、裏メロが気持ちいいので、そのあたりが際立つところなんです。僕自身、この曲はアレンジ的にもう一歩だったかなとも思っています」

LAST WAVE

「今回のアレンジ曲を作る際に、移植チームに「とりあえず30分程度以内で作ってくれ」と言われたので、なんと5分もある曲にしてしまいました。この曲が流れるネームエントリーのシーンはたったの20秒しかないんで、普通はイントロだけで終わってしまいます(笑)。オプションでじっくり聴いてほしいですね」



「ファンタジーゾーン」の移植チームに「とりあえず30分程度以内で作ってくれ」と言われたので、なんと5分もある曲にしてしまいました。この曲が流れるネームエントリーのシーンはたったの20秒しかないんで、普通はイントロだけで終わってしまいます(笑)。オプションでじっくり聴いてほしいですね」



AM2研情報局

バーチャサーフ

VIRTUA SURF

「バイパース」グッズ大放送!!

●世界一のスポーツゲーム「バーチャス
トライカー」を世に送り出した、三船新
さんの近況と、サターンへの移植の可能
性を教えてください。私の予想では、サ
ターンへの移植は「岡安さんが現在人知
れずやっていて、三船さんは総額を調査
中では?」(神奈川県・ミストラル編) AM2研
●私個人では何とも言えないの
ですがサターンには「ピクトリーゴール」
シリーズがありますので、セガ内部でパ
ッケージングするのかもしれない。…「ピク
トリーゴール」も業務用の「バーチャス
トライカー」とは違った面白いゲームだ
と思いますので、今後の要望など出され
てみてはいかがでしょうか? 僕に關して
は、次回作を早くお知らせできるとい
いんですけどね。もうしばらくお待ち下
さい。 (AM2研・三船)

●なお、岡安に関してはノーコメントと
いうことで。 (AM2研・ワメ)
●大ヒット稼働中の「バーチャファイ
ター3」でも、サウンドの重要なパートを
つとめている光吉さん。カラオケ進出を
野望としていた光吉さんのお話を聞か

読者のみんなからの質問や気になる最新情報
をお伝えするAM2研オフィシャルコーナー
・バーチャサーフ。今回は「バイパース」三昧だ。

ます)。おっと、ここで、あの光吉から、
カラオケに関するコメントが! 「とうと
う、光吉さんの野望の一つでもあるカラ
オケ進出が実現しました! 次は
「DAYTONA USA」の「Let's Go
Away」でも入れてもらえれば、完璧なる
野望達成です! 次はカラオケのビデオ
に出演だね!! 熱唱しましょう!」
というわけで、連載も長い「バーチャ
サーフ」のコーナーですが、近日常ニ
ュールを敢行予定。こちらでもご期待を。



プレゼント

ファイティングバイパースTシャツ

プレゼント

アルバスブーンバイパーススペシャル

10名



2名



AM2研 ギャラリー

●両作品とも絶好調のせいか、「バイ
パース」対「VF3」となった今
回のイラスト。勝つのはどっち?



茨城県・初見武志



栃木県・佐伯七瀬



静岡県・虹男

ハガキ大募集!



採用者から抽選で
Tシャツ+αが当たるぞ!!

AM2研「セガ」編集部「セガ」
のハガキ大募集! セガ「セガ」はハガキ大募集!

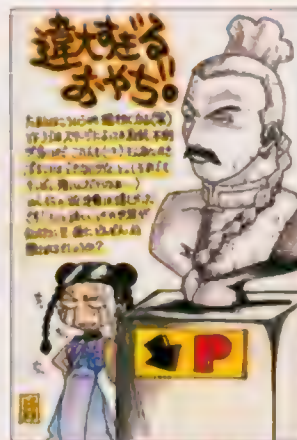
「AM2研Express Neo」では、
みんなのハガキを大募集している
ぞ。イラストはもちろん、みんなの
質問や意見に対し、AM2研が直接
答えてくれるよ。ハガキは直接
AM2研に渡すから、今後の作品
(音楽を含む)への意見や要望も、
制作の参考にされるかもしれない
ぞ。採用者には抽選で特製Tシャ
ツ+αをあげちゃうからね。



富山県・上本ラメツ



神奈川県・るいかわ美加



兵庫県・くらまる

NEW RELEASE
TITLE CHECK!

発売前
テストプレイ

セガサターン ソフトレビュー

SEGA SATURN SOFT REVIEW

今回はこれまでの願わいが
落ち着いた本数も少なめだ
けど、長く遊べそうな作品
がいろいろ登場するぞ。ま
さに秋の夜長にいいかも!?
よくチェックするのだ!!



このコーナーの原形

このコーナーは、発売予定1カ月
以内のサターン新作ソフトを対象に
“お試しプレイ”を編集部で実施し、
その感想や意見を掲載するものです。
ソフトは完成版もしくは、途中パー
ジョンのサンプルを使用し、未完成
版の場合は、その旨を明示し、それ
を踏まえて論評します。CDソフト
ということをご理解いただき購入の
“参考意見”としてご覧ください。

発売予定ソフト (10月11日～
10月25日)

REVIEWS

Lady Users Group

女性ユーザーズ



- 棚田理子
- 青山ようこ
- 出口かおり
- みにい小梅
- 鈴木あつこ/他

恒例のサタマガ女性陣大阪旅行でネオジ
オランドへ行ったら、なんと卓球台が/
やりたいんだけど、ちょっと恥ずかしく
て出来なかった。次回は挑戦?(ようこ)

Game Mania Group

ハイローラーズ



- 池袋サラ
- ロンドン小林
- 居酒屋
- ガイア佐伯

とりあえず忙しい。頑張って働いて、い
ったい何が待っているのかよくわから
ないけど、何もしないよりはマシかなと思
ってビコビコ。(ガイア)

Guest Game Writers

ゲストライターズ



- TETSU
- リアル鈴木
- 網島不二屋
- ジャムおじさん
- 高坂亮一/他

まだサクラ大戦買っていないんですよ。お金
がないし暇もない。予約してないので限
定版が買えないんです。誕生日がきたばか
りなんて誰かプレゼントして〜。(まさ)

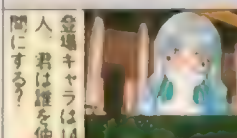
エターナルメロディ

発売中(10月4日発売)



使用サンプル
の完成度 100% 難易度 普通 平均値 5.33

- メディアワークス
- 5,800円(全年齢推奨)
- SLG(恋愛シミュレーション)
- バックアップ(14コ)
- 1人用



恋する気持ちを奏でる!!
事故にあって異世界にきた主
人公が仲間を育てつつ、もとの
世界に戻るため冒険に出る。

女の子の好みにもよるけど

まず気になったのは女の子の絵。
どうも線の荒さが気になるんだよね。
おまけにそっぽ向いている子が多い
し。このテの育成モノは女の子の好
みで好き嫌いが決まると思うので、
ちょっと私には……。しかしゲーム
内容はスゴロク、アドベンチャー、
育成の3つが楽しめて良いですね。
イベントの豊富さやライバルとの競
い合いなどは他の育成より面白い点
です。戦闘シーンはもう少し動きが
あってもよいと思いますけど。女
の子の絵は好みしだいですが、一風変
わった育成モノを求め
る人なら薦められるか
な? (あつこ)

6

なんか運ないのかな、僕

中身はRPG要素をからめたスゴ
ロクゲームといった体裁ですが、敵
味方に分かれて宝物争奪戦を繰り広
げるというアイデアは面白い。確か
にキャラ絵の好き嫌いはあるけど、
メンバー編成しだいサブシナリオ
が変化するシステムには好感が持て
ました。ところが、実際のプレイで
は私の運が悪いのか、ルーレットの
目が悪くなかなか勝てない=ストレ
スが溜まりました。せめて出発チ
ームの順番くらいは最初にルーレット
で決めてイイのでは? 冒頭の長いキ
ャラ紹介部分も、再トライ
時はキャンセルさせて
ほしかった。(ロンドン)

6

ちょっと展開がタルいかな?

導入部が長すぎて、プレイを開始
する前にくじけそうになってしま
いました。操作感自体は全く問題な
いんだけど、途中のイベントにパラ
メータがどれくらい反映されているの
かわかりにくかったり、セリフが多
すぎて中ダレしてしまったりと、も
う少し詰めるべきところがあったよ
うな気がする。前作の「ウィザ
ーズハーモニー」が俺的に大ヒット
だっただけに、少々残念な感じ。で
もまあ、キャラクターの作り方が相
変わらずで、感情移入度は個人的に
大です。いわゆる「佳
作」といったところで
しょうか。(がすけつ)

7

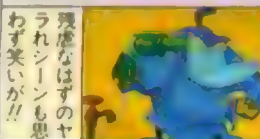
ブレインテッド13

発売中(10月10日発売)



使用サンプル
の完成度 100% 難易度 難 平均値 5.33

- コナツギジャンエンターテインメント
- 6,500円(全年齢推奨)
- ACT(インタラクティブアニメ)
- 無限コンティニュー制
- 1人用



13に秘められたものは?
美麗アニメで繰り広げられる
インタラクティブムービー。
悪の科学者の野望を阻止せよ。

ストーリーにハマれば……

嫌悪感を持たない残酷さって、や
っぱ海外ゲームはうまく表現でき
てますね。殺されるシーンが見たく
てわざと殺してしまう……ならいい
んですが、思ったよりずっと難しく
て必然的にそんなシーンばかりを見
るハメに。ただ、多くの海外ゲーム
の特徴であり日本人の、しかも初心
者には大変な問題がやはり、ゲー
ムを進めるうえで、かなり不親切な
部分が多いしストーリーが万人向け
という感じではない。こればかりは、
好きになれないなあ。キャラは可愛
いし流麗なアニメーシ
ョンは一見の価値あり
なんだけど。(ようこ)

6

お首が飛ぶ主人公だネ!

グロテスク系のアメリカンチック
な絵が素敵なLDゲームですな。画面
に矢印とか表示されないし、ゲーム
レベルの設定はないけど入力の甘さ
がある分だけ遊びやすいかな。コン
ティニューもやり放題だし。ただ、
面クリア型じゃなくてマップの中を
行ったり来たりする形式なんすよね。
しかも一度倒した敵が通るたびに復
活してて、ちとうっとおいしい、とい
うか途中でダレまくりっすわ。マッ
プも何だかわかりにくいし。でも、
ちゃんと日本語吹き替えになっ
てるのは感心。でも忍耐力
が気長に遊ぶ気持ちが
必要かも。(居酒屋)

6

前時代的などころは……

コマンド表でもないならは秒殺も
のソフト。数秒アニメを見るたび
に主人公が死ぬことになる。もと(海
外版)を忠実に移植たのはわかる。
でも、どうせならば単なる移植では
なく、例えばヒントを表示する難易
度を用意するなど、ユーザーフレ
ンドリーな改良を加えて発売したほう
が、より楽しめるゲームになったと
思う。せっかく声優陣を起用して日
本語化を行っても、先に進むに進め
なくなつて、ユーザーが途中で放り
出してしまうのではないだろうか?
アニメそのもののデキ
はいいのだが……。 (高坂)

4

発売予定ソフト

本橋4人打ち麻雀 並装人対局麻雀 THE われめ DE ポン

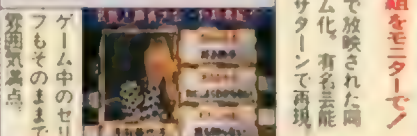
発売中(10月10日発売)



使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **普** 平均点 **6.66**

- ビデオシステム
- 7,800円(全年齢推奨)
- TAB(麻雀ゲーム)
- バックアップ(3コ)
- 1人用

お馴染みの番組をモニターでフジテレビ系で放映された同名番組のゲーム化。有名芸能人との対局がサターンで再現。



10月11日発売

ざっあんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND



使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **普** 平均点 **7.33**

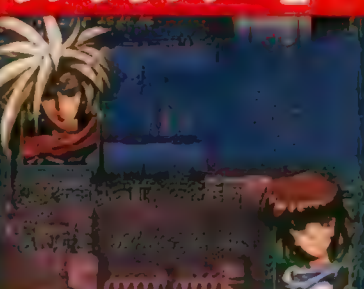
- ゲームアーツ
- 6,800円(全年齢推奨)
- TAB(麻雀ゲーム)
- バックアップ(1コ)
- 1人用

ドラムがサターンに帰ってきた。各種で人気の「ざっあんぶらあ」がサターンで登場。ゲームモードは3つを用意。



ラングリッサーⅢ

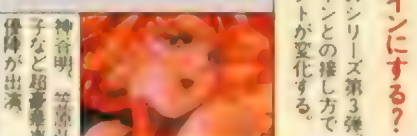
10月18日発売



使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **普** 平均点 **7.0**

- メサイア
- 6,200円(全年齢推奨)
- SLG(シミュレーションRPG)
- バックアップ(4コ)
- 1人用

誰をヒロインにする？ファン待望のシリーズ第3弾。4人のヒロインとの接し方で後半のイベントが変化する。



女性ユーザーズ

なんかすごく地味

TV番組を見てるぶんにはまあまあ面白かったけど、実際それをプレイするっていうと、どうもねえ。出てくるタレントさんも今旬な人達じゃないし、捨て牌やリーチの時のセリフもつまらない。こんなの(機械が)読みについてんのかと思うと腹立つし。実戦時の和気あいあい(?)とした雰囲気狙ったんだろうけど、失敗かも。あと、これって完全イカサマもんだけど、TVもそうだったの? それにしても、長い戦いの末、優勝したってのに「優勝おめでとう」の一言で済まされるとは思いもしなかったよ、あたしゃ。(かおり)

5

イカサマものの王道です

やっぱり楽しいっす、このシリーズ。今回のディ○ニーランドを完全にバクった設定はもちろんのこと、従来のギャグセンスも相まっていいデキだと思います。でも、文字にしゃやばさうなギャグが多くて、どう書いていいんだか……。そうそう、キャラのリーチアクションが派手めなのにプレイ中あまりうざったくないのもいいですね。それとデートモード。女の好みに合わせた打ち方ってのもまた新しい楽しみ方よね。新キャラも増えたし長く遊べることうけあい。イカサマ麻雀が嫌いじゃなければいいでしょう。(かおり)

8

もう1つ進歩があれば……

シリーズを通して受け継がれてきたシステムは健在だし、うるし原キャラは相変わらず魅力的。またグラフィックや音声もパワーアップしたこと、世界観が変わっていないことなどもファンには嬉しい。しかし、もう少しサターンならではの、と思える進歩があっても良かったかな。戦略性がやや浅いのも残念。SLG初心者には良かったというか、これからラングリッサーを始めてみようという人のための作品という感じ。この先、シリーズがどうなっていくかが気になります。とりあえず無事に出てよかった、本当に。(ようこ)

7

ハイローラーズ

やばい、面白い

割れ目ルールというギャンブル性の高いルールをメインに持ってきたのは目新しいね。同名のTV番組とルールは同じなんでこの番組を見ている人にはすごくとつきやすい。とか言ってる俺もちゃっかり見えています。登場人物が実名、実写取り込みでギャラがいくらかかっているか知りたくなるぐらいの豪華キャスト。台詞まで本人を使っているから、話し方の癖なんかダイレクトに伝わってくるんで思わず笑っちゃいます。風間さんにコテンパンにやられたんで、TVで見たらきつとむかつくでしょう。買います。(池サラ)

8

な、なんだこの速さは

遙か遠い昔から作られている麻雀ゲームの最新版。片山センセの同タイトルの麻雀漫画をベースにしているのだが、俺がプレイした時の衝撃はそのキャラクター性よりも、対局時のテンポのスピード。レスポンス良すぎっす。いろいろなモードがあって、家で1人でやるにはもってこいかも。あと相変わらずキャラクター1人1人の個性付けがしっかりしていて台詞とかもいい感じで笑えますよ。逆に漫画を知らないとなんか点差を差し引いても損はしないはず。(池サラ)

7

安定した作りに濡れぎみ

今までのシリーズが視覚的に改良された感じかな。基本となるシステムは変わらず、ストーリーのノリも同じ、戦闘シーンに変更あり、ってところですか。損なわれた部分はないと言っても過言じゃないけど、逆に革新的なシステムなんかは見受けられんな。ゲーム自体が完成されてるから大きな変更はいらないのかもしれないけど。とにかく変更はないけど、各シーンの演出とか戦闘シーンの見せ方なんかはうまいっすよ。美男子&美女+露出の図式が守られてるのは嫌いだけど。まあ期待どおりってことスか。(居酒屋)

7

ゲストライターズ

室井滋に燃えろ!

「猫が好き」が好きだったがすけつとしては、室井滋さんが喋るってだけで買いのソフト。「われめDEポン」自体が深夜の放送だったんで、題材的には知る人ぞ知るって感じでしょ。肝心の麻雀部分は、ルール設定も細かくできるし、思考ルーチンも強すぎず弱すぎず、全体的によくできてます。ワレメや2枚ドラを設定すれば、お手軽になりがちなゲーム麻雀に新たな緊張感を生むことも。あえていうなら、捨て牌のレイアウトが6牌3列じゃないのと、鳴き牌が画面内に表示されないのがちょい不満。(がすけつ)

7

古典的ギャグ麻雀ソフト

片山まさゆきの麻雀キャラ総出演(爆牌党はいません)ですが、初出は10年以上前のものもあるので、懐かしく感じる反面、古さも否めません。キャラクター数と、ムービーの量はさすがに圧巻ですが、明菜ちゃんのサービスカットなど、オヤジ向けの演出を多く入れてほしかったかな。キャラの個性的な打ち方がウリなので、選んだキャラによってはストレス溜まりまくりです。かといって普通にフリー対戦しても寂しいんですけど(笑)。デートモードがボリューム的にちょうどいいので、これにはハマリそうです。(綱島)

7

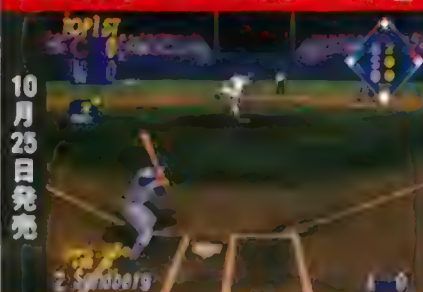
時間のかかる戦闘をどう感じるか

ちょっと「作業」的な操作がある気がする。というのも、消滅した傭兵ユニットを「治療」コマンドで復活できるので、同レベルのユニット同士だと、それを繰り返して戦闘時間をむやみに長くしているように思えるのだ。ボスにいたっては1回の治療でほぼ全快だし。戦略しだいでそれを緩和できても解消できないのは痛い。これを「SLGの醍醐味」と感じるか「作業」と感じるかは微妙なところだ。しかし、シナリオが充実しているので、それに感情移入できれば、その苦労も達成感へと変化するかもしれない。(まさ)

7

発売予定ソフト

ワールドベースボールⅡ



10月25日発売
使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **普** 平均点 **5.65**

- セガ
- 5,800円(全年齢推奨)
- SPT(野球ゲーム)
- バックアップ(1コ)
- 1人～2人用(対戦)



ドクターK再び!
野茂投手の登場で話題になった同名シリーズの第2弾。登場する選手などはすべて実名

女性ユーザーズ

大リーグに詳しい人には

綺麗なビジュアルに迫力ある試合。野球ゲームに求められるモノは十分入っていると思うのですが、これといつてずば抜けていいところがないのも確か。しかしオプションやゲームの種類などが豊富なので、野球ゲームを持っていない人はこれ1本でOKということでオススメです。今は野茂がいるので少々メジャーになりましたが、やはり大リーグを知っている人でないと面白さは半減かな? ゲーム自体では球の速さなどスピード感があって気持ちいいです。ホームラン競争の多人数で遊べるモードも楽しいぞ。(あつこ)

7

ハイローラーズ

そろそろ新しい工夫があっても……

実写取り込みのいわゆる「ファミスタ」タイプのゲーム。とりあえず実況その他モロモロ、流行のシステムを取り入れてあって、安心して遊べるタイプではあるが、斬新さがイマイチ足りないような気が……。というか、どこか他の野球ゲームと違うのか、メジャー28球場が入っていることは評価できるけど、チームエディットもこのソフト独自のものでもないからねえ。これだけ野球ゲームが数多く出てきていると、そのアピールポイントがしっかりしていないと、買う側としてはなかなか手を出しにくいでしょう。(ガイア)

5

ゲストライターズ

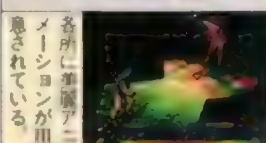
大リーグ通でない……

ベースになっているのは7月に発売された「グレナイ'96」。モードや操作は同じなので、ゲームとしての完成度はそれと同じ。ただ、チームエディットのキーワードがより直接的な言葉で示されているので、選手メイキングはやりやすくなっている。大リーグのホームグラウンドがすべて入っているのも評価できる。しかし実況等はともかく、メニュー画面まで英語である必要はあったのか? 海外版をとりあえず出した、と思われても仕方がない。結局人物などを移し替えた「グレナイ'96」なだけだね。(高坂)

5マスターオブモンスターズ
～ネオジェネレーションズ～

10月25日発売
使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **難** 平均点 **5.65**

- 東芝EMI
- 6,800円(全年齢推奨)
- SLG(ファンタジーシミュレーション)
- バックアップ(1コ)
- 1人用～2人用(対戦)



ユニットに愛を持てるか?
人気のシミュレーションをサターンにパワーアップ移植。マスターは6人から選択

時代の空気を吸い込んで

サブタイトルが示すとおり、一連のシリーズのイメージからの脱却が見てとれるのは好印象ですね。かつてウォーSLGが、マニアのためのものだった時代に構築された、独特の硬派な印象が消失したのは寂しいけど、時代の空気をうまく取り入れ、誰にでも楽しめる雰囲気があります。進化や合成などの概念により、マスターだけでなく各ユニットにもキャラクター性が生まれ、よりドラマティックな構成なもの。コマンドやパラメータも整理されてわかりやすいね。ただ、全体の難易度や所要時間には過去の面影が。(楢田)

6

ユニットを育てる楽しみがわかるなら

「大戦略」のシステムを生かしたファンタジーバージョンといった感じのSLG。ユニットの成長が楽しみで、パソコン版はかなり遊んだ記憶があったが、その楽しさはサターン版にも受け継がれている。ただ、戦闘シーンの一瞬の読み込み、どこかのユニットが戦闘しているかわからない(敵ターン中)のはとても気になった。また、ボスキャラの体力の回復ぶりは見事なもので、どうしても物量作戦になりがちというか、多くのユニットを犠牲にして戦わなければならないのは悲しい。僕がSLG下手なのを差し引いてもね。(ガイア)

7

初心者向けの簡易MAPも欲しい

パソコン、メガドライブと、ハマった口ですが、グラフィックは確実に進化してますね。セーブもパワーメモリーがあれば数多く取れるところは親切です。ただ、単一色でない敵味方のユニットは一目で確認しづらくなって残念。戦闘時に背景移動しないので、どのモンスターがやられているのかわかりにくく、戦闘に要する時間も長いなどの、元ソフトのシステム上の問題点も多少見られます。それでもファンタジー好きなら、迫力の魔法アニメーションやモンスター育成のために買って損はしないでしょう。(綱島)

7

ズープ



11月発売予定
使用サンプルの完成度 **100%** 難易度 **普** 平均点 **6.0**

- メディアクエスト
- 4,800円(全年齢推奨)
- PUZ(アクションパズル)
- コンティニューなし
- 1人用



単純ながら奥が深い!
撃つ消すだけのお手軽パズルが、自機の色代入も重要。モードはA、Bの2つ。

熱くなれば猿にはなれないよ

同じ色なら消える、違う色なら入れ替わる。んで、ひたすら消し続けて陣地を守ってといういたってシンプルルールはわかりやすくていい。ステージの後半になると、手がついていかないくらい敵が増殖する、妙な緊張感も実は好み。でも、シンプルすぎる気がする。何かこう、どかんと派手なものがほしい。確かにアイテムを使ったら多少は派手に消えてくれる、陣地ギリギリまでためこんで高得点を狙うスリルもある。だけど偶然でしか狙えないって……。本当にただの単純作業になっちゃう。爽快感が欲しいなあ。(太股)

6

やっぱ音楽の力は偉大だわ

最初はテクノなBGMに魅せられて淡々とプレイしていました。しかし、そのうち同色をうまくつないで効率化を図ったり、交互に列を消すテクニックに気付くと相当楽しく遊べるのがわかり、結構ハマってしまいました。戦略的な面あり、シューティングのようなアクション性もありと、内容のシンプルさが逆にゲーム魂(あるのか?)を奮い立たせてくれます。ただ、ひたすら厳しくなる敵の猛攻を一本調子でしのぐ展開は、昨今のユーザーには少々物足りないかも。手軽に買える値段になればそろえてもよし、かな。(ロンドン)

6

サウンドテストはないのか?

延々とブロックを消すだけのアクションパズル。淡々とした展開と、シンプルな画面構成。たまにアイテムが出る以外には、これといった特徴もないストイックなゲーム。しかし、BGMがいいんだな。クラブワークあたりを彷彿とさせるいい感じのテクノをバックに、ただひたすら消していくという作業を続ける……気が付くといわゆる「猿」状態になっちゃってるのね。もともとパズル系が好きなのに、思わずはまっちゃいました。スコアアタックするライバルがいれば、さらにアツいんじゃないかな。(がすけつ)

6

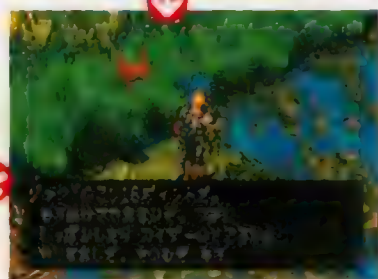
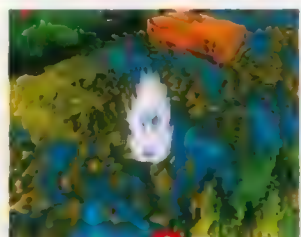
次世代裏技リーグ

64 ダークセイバー クライマックス サターン

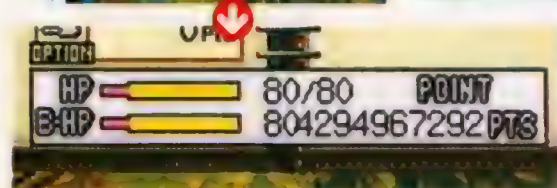
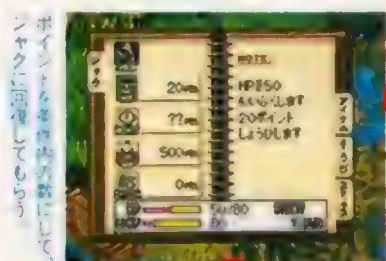
ポイントが大量に増える

bit級 石川県・益田保之・19歳

戦闘終了時に入るポイントを数10億の単位まで増やせる裏技だ。ただし、ポイント数の消費量は一定ではないため一種のバグ技。またポイント消費し体力ゲージを上げる場合も一定値以上増やすことはできない。沼やトラップでそう簡単にはゲームオーバーにはならないぞ。



トラップにかかったらポイント20と引き換えに復活。一定の場所からゲームを最スタート



ポイント数が数10億の単位で跳ね上がる。これでトラップによるゲームオーバーの可能性は格段に減った。もちろんポイントで体力ゲージを増やすのも可能だ。

32 天地を喰らう! カプコン

超必殺技が使える

bit級 栃木県・田辺典文・23歳

横スクロールアクションの中で特に人気の高いこのゲーム。サターン版では、各キャラにアーケード版になかった強力な超必殺技が追加されていた。この超必殺技は、通常下、上+アタックボタンで出る必殺技のパワーアップバージョン。これを使いこなせば普段より簡単にゲームを進められるはずだ。

タイトル画面でR、Y、L、X、A、B、Rの順にボタンを押すとタイトルの文字が青くなる。これでゲームをスタートしよう。



超必殺技のコマンドは強飛だけ違う。敵の近くでレバー2回転+アタックボタン。2つの技を組み合わせた凄まじい技だ。



ゲーム中に下、上、下、上+アタックボタンと入力する。超必殺技は昇龍剣を出した後、さらに高く飛び上がるぞ。

16 ダークセイバー クライマックス サターン

電卓が出る

bit級 滋賀県・林幸宏・16歳

HPの回復やアイテムの使用など、いろいろと使用するバウンティハンター手帳。この手帳は現実に使われ

ている手帳とほぼ同じ形のうえ、さらに電卓まで付いていた。これでポイントの計算ができる?



通常画面でXを押して、どこのページでもいいので手帳を開いた状態にする



手帳を開いたらRと右を同時に押す。すると首段は選択できない電卓の画面が現れるぞ

8 同級生if NECインターチャネル サターン

セリフを何度も聞ける

bit級 茨城県・角田修二・18歳

以前紹介した、タイトル画面にデフォルメされた女の子が登場する裏技。この状態でゲームスタートすることで、ゲーム中のキャラのセリ

フを何度も聞けるぞ。もちろん繰り返せるのは音声が入ったセリフだけ。好きな女の子や声優の声が何度も聞けるなんてうれしいね。



電源を入れた後、画面が白くなる前にL、R、X、Y、Zを同時に押し続けるとこの画面に



後は気に入ったセリフの後、しかRを押すだけ。これで声を聞きのがす心配はないぞ

32

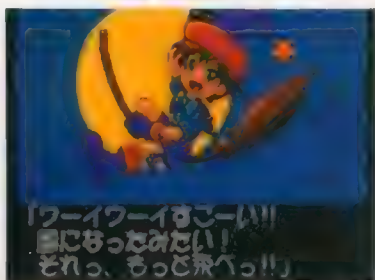
新型くるりんPAノ

●スカイ・シンク・システム
●サターン

エンディングテスト

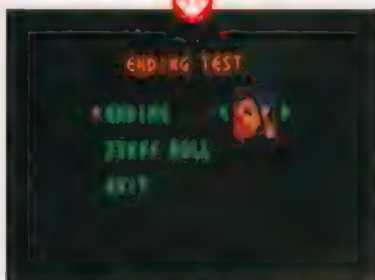
bit級 東京都・野本彰

「くるりんPAノ」のキャラクターが一新。アイテムも増えてさらにももしろくなった新型くるりんPAノの裏技だ。この裏技はキャラクター全員のエンディングとスタッフロールが見られるというもの。今回はセーラー服やチャイナドレスの女の子などカワイイキャラがいっぱい。エンディングの絵も見応え十分だ。



この通りそれぞれ好きな顔いかなえてもらう。彼女は魔法使いになって自由に空を飛べるようになった。しかしこの後

タイトル画面でオプションを選択。ミュージックテストに入ったら、上、上、下、下、上、下、下とコマンドを入力しよう



これがエンディングテストの選択画面。キャラを選択し、右に表示されているエンディングか、スタッフロールが見られる

32

マジックジャムとクリーム・アップル・ジャム
のスラムジャム●BMGピクチャー
●サターン

モンスターチームが使える

bit級 群馬県・飯田徹・17歳

多人数プレイや、本場の雰囲気を出すための英語の実況中継など、本格的なバスケットボールの試合がしたい人にお勧めのこのゲーム。全29チーム以外にも、マニュアルに記載

されたコマンドを入力して選択するスタッフチーム。この他に見た目にも楽しいモンスターチームが選択できる。ミイラ男や狼男などがバスケット選手として登場するぞ。



メインメニュー画面でマニュアルに書かれたスタッフチームを出すコマンドを入力。左、右、上、下、R、L、A、下の順に押そう



その直後に左、右、上、下、R、L、A、上を押すとモンスターチームを選択できるようになる。見た目にもおもしろい試合!

8

ときめきメモリアル～forever with you～ ●コナミ
●サターン

他の女の子とゴール

bit級 愛知県・永野和人・15歳

裏技が数多くある「ときメモ」。役に立つものから意味なし技まで色々あるが、これはその意味なし技の1つ。6月の最初の週にある体育祭の「借り物競争」で他の女の子が選択で

きる裏技だ。このコマンドを実行すると、指定以外の今までに登場した女の子を連れてゴールすることができる。お遊び技なので試してみる程度にどうぞ。



指示書を取ってから選ぶまでの間に、スタートを押しながらB、B、B、Cの順に素早く押す。これで他の女の子を選択できる



今までに登場した女の子を、自由に選択してゴールできる。ただ、1位でゴールしても失格になってしまうのだ。悲しい

32

ときめきメモリアル～forever with you～ ●コナミ
●サターン

戦闘時のHPが5730に

bit級 佐賀県・山脇誠二

修学旅行や、番長にからまれたときに登場する戦闘シーン。ここでHPを5730に大幅アップできる裏技だ。特に番長戦ではかなり重宝することになるだろう。これで戦闘に勝つ確率はかなり上がるはず。



8

ときめきメモリアル～forever with you～ ●コナミ
●サターン

メッセージが増える

bit級 岐阜県・佐々木勝則・17歳

デートスポットのチェックに欠かせない情報誌。この情報誌を見ると主人公が色々なコメントをする。ここでコマンドを入力すると別のメッセージが出てくるぞ。ちょっと情報でもコメントしてくれるのだ



裏技大募集

●次世代裏技リーグでは、セガ関連のハード（サターン、スーパー32X、メガドライブ、メガCD、ゲームギアなど）の裏技を募集しています。

●ハガキの裏に、ソフト名、機種、裏技の内容、

ほしいソフト名をわかりやすく書いて、下記の宛先まで送ってください。

●同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、早く届いて解説のすぐれているハガキを優先させていただきます。なお、採用者には内容のランクによって、右の謝礼を進呈いたします。

64bit級	サターンソフト2本&図書券5,000円分
32bit級	サターンソフト1本&図書券3,000円分
16bit級	編集部特製テレカ&図書券1,000円分
8bit級	編集部特製テレカ

※セガサターンソフトのかわりに、同本数のメガドライブソフトをご希望されてもかまいません。また、ゲームギアソフトをご希望の方は、セガサターンソフト1本につきGGソフト2本相当とさせていただきます。なお、ほしいソフト名は第3希望までお書きください。

あてさき

〒103 東京都中央区日本橋橋崎町24-1 ソフトバンク株
「セガサターンマガジン」編集部 「次世代裏技リーグ」係まで



TAMAO
SATO

さとうたまお 1974年1月2日生まれ A型 千葉県出身 B/183 W/57 H/184 趣味 モダンダンス「超力戦隊オーレンジャー」で一躍有名に。ネオジオの最新作「THE KING OF FIGHTERS '96」でアテナの声を担当。同ゲームのアレンジサウンドトラック(サイトロン 発売中 2,500円)では2曲を歌唱している。

タレント さとう珠緒

この仕事を始めたきっかけは大阪のアイドルラジオ番組のアイドルを育成しようというコンテストです。それからいろんな仕事をさせていただきましたけど、やっぱり「超力戦隊オーレンジャー」は特に思い出深い作品ですね。「こういう話があるんだけど」って言われて「ぜひやりたい」ってオーディションを受けたんですが、これが大変で、写真審査を入れると5次審査まであったんです。まず台詞を喋って自己紹介して、「アクションやってみて」「はい」と言って、何もできないのに「エーイノ」みたいな感じで(笑)。「ああ、もう絶対落ちたわ」と思いました。でも最終審査のときは空手をやっている人に回し蹴りとか教えてもらって練習して行っ

たんですよ。なのに、「やんなくていい」って言われちゃって。で、オーディションが終わった後マネージャーに「何でそこでやりたいって言わなかったの。だから珠緒はダメなんだよノ」って怒られて。悔しくてもう一回審査会場に行って、「やらせてください」って言ったんです。そしたら「君は受かったよ」って。オーディションも含めて、オーレンジャーは本当にいい経験をさせて貰えた作品でした。

で、「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」のアテナの声優も、同じように「こういう話があるんだけど」って聞いて、「やらせてくださいノ」と。「アテナちゃんやりたいです。よろしくお願いします」という感じで(笑)。今までにCMの

ナレーションと、オーレンジャーのアフレコをやっていたので、一応大丈夫だろうと思ったんですけど、映像がなくて、こういう感じって言われて喋る形だったので、それは難しかったですね。でも、「キャア」「エイ」とか「ヤアノ」みたいなかけ声は慣れていたので、任してノってなもんでした。ゲーム自体はやってみたんですけど、最初はすごく楽しかったんですよ。「自分の声のキャラが使えるぞ。イエーイ」って。だけどすぐ負けちゃって。そうすると、自分の声なのでかえってすごく悲しくなりましたけど。でもアテナは本当にカワイイ。「アテナ、いきまあ〜す」、あのセリフが一番好きなんで一番気に入りました。

セガサターンマガジン
読者プレゼント

1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは、'96年10月11日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望をうかがいます。ご了承ください。



■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、お名前、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名(ゲームソフトの場合はタイトル)を書いて応募してください。

記入が不十分なものは無効になります。締め切りは10月25日(当日消印有効)、発表は本誌12月27日号の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。(TEL 03-5642-8185)

2 1997年ドコモオリジナル
広末涼子カレンダー
●5名 非売品/提供 ドコモ

ドコモのポケベルCMで一躍注目を集め、CMや、グラビアなどで幅広く活躍中の涼子ちゃんのオリジナルカレンダー。今後の活動にも要注目!

3 「闘神伝URA」
ポスター
●15名 非売品/提供 タカラ

メガネっ娘を含む新キャラ2人が追加されたサターンオリジナルの「闘神伝」。ゲームとは違ったカッコよさを見てくれ。

4 「ワールドヒーローズ
パーフェクト」ポスター
●3名 非売品/提供 ADK

とかくイロモノばかりと思われているみたいだけど、ポスターのほうはこんなにカッコいいのだ。

5 「サイバードール」
Tシャツ
●5名 非売品/提供 アイマックス

けっこう難しいけど、今も堅実な支持を受ける「サイバードール」。街着としても十分着られるデザインがとってもGood!

6 オリジナルキャップ
●1名 非売品/提供 ヴァージンインタラクティブ

サイドにワンポイントのヴァージンロゴがさりげなくおしゃれ。これをかぶって「カオスコントロール リミックス」をプレイするしな!



8月23日号プレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト(20名)

愛知県・飯島俊一郎、福岡県・豊田正一、静岡県・山田 宏
神奈川県・川口和幸、群馬県・森田浩典、広島県・阿部昌直
北海道・岩沢 裕、静岡県・田畑正樹、福岡県・森園智幸
東京都・加藤邦彦、埼玉県・蒲生和紀、山形県・原 亮
神奈川県・川村 勲、福島県・三沼定光、栃木県・木村正彦
静岡県・菅原大輔、愛知県・久保高志、埼玉県・西岡 愛

福岡県・岡野 浩一、京都府・今林一也

②パワーメモリー(5名)

岩手県・関 和康、石川県・田中泰男、愛知県・山原慎也
神奈川県・中田綱紀、石川県・川端亮介

③「リアルバウト餓狼伝説」ポスター(5名)

鳥取県・長岡大輔、福島県・木村 弘、愛知県・空 健太
徳島県・森本雅浩、福島県・坂井和彦

④「ときめきメモリアル」テレカセット(5名)

青森県・鳩 友明、岩手県・井上宣行、長崎県・河村芳夫

兵庫県・大野忠雄、千葉県・上原 敏士

⑤「マスターオブモンスターズ」テレカ(5名)

兵庫県・宮下栄治、愛知県・金原正弘、埼玉県・冬木重忠
愛媛県・大久保剛志、埼玉県・若林 誠

⑥「GALJAN」ポスター(10名)

宮城県・八幡典明、北海道・藤本良介、愛知県・上野 将
埼玉県・川島康平、大阪府・君津拓也、佐賀県・松村伸俊
群馬県・松下寿徳、宮城県・芳賀義孝、愛知県・安田知香
和歌山県・竹内徳彦

注…厳正公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

INFORMATION

来月から始まるセガのイベントキャラバンでは、隠し玉タイトルが発表されるもよう!? サターンタイトルも年末に向けていよいよヒートUP/ といった感じだね。今号と同時に発売されるサタマガの姉妹誌、セガ公認情報誌「セガマガジン」創刊号もよろしく!

セガサターンマガジン11月8日号は
10月25日発売です

本誌の内容に関する
お問い合わせは

03-5642-8185

平日の午後4時から6時まで ※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。
©1996 SOFTBANK CORP. 本誌からの無断転載を禁じます。

STAFF

編集長 近藤 裕/副編集長 西村 亨/編集 石坂英作 永田洋子 千葉保弘 長谷 守 黒谷慶大
砂金雅彦/編集協力 ヘッドルーム(政岡大介 山田朋一 高橋祐介 野本田起) ターニングポイント
(船元徹也 渡辺智子) メディアミックス(田中 茂) 山猫有限公司(浅川直樹)/アシスタント 小菅
誠 小崎 歩 田所妙子 上田裕生 川崎 伸/ライター 折原光治 佐々木功一 小林 仁 戸塚井一
作山哲広 窪田 剛 池袋サラ 柳田理子 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 川口 一 鈴木 剛 ま
さ 猪野清秀 穴戸晃男 杉本雅司 鈴木敦子 元祖王様 森 聖一郎 柴山道久 篠田 聡 たか・び
ー 中島健次 加島 綾 飯田REI 藤原昌之 山内康彦 工藤 剛 種村美和子 山田 功/レイア
ウト 村田雅英 渡辺 縁 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 瀬川安芸子 篠原亜希 スタジ
オ・ビー・フォー(藤瀬典夫 藤澤久美子) 金井真由美 部野庵(白勢房枝) 吉田正人 ウォッシュ 大
橋広史 木下友秀 ミニマム 青戸真理 ヴァック・クリエイティヴ/フォトグラフ 鬼頭栄次 大屋哲
男 大金 彰 小林士蘭 佐々塚啓介 田中修一 井手宏幸/イラスト 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇
子 小笠原由美子 北山貴代/写稿 ケイズグラフィック 三共社/校正 フィールドアップ/印刷 大
日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿(形式は自由)と履歴書を編集部にお送りく

ださい(東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります)。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。



魔せつ子クララ ミラクルワールドで大暴れ!!

クォータービュースクロール画面の
シューティングアクション、
セガサターンに登場!!
18パターンのマルチエンディング
を用意!



画面は開発中のものです。

プリクラ プリンセス クララ 大作戦

2人同時プレイ、途中参加可能!!
プリクラオリジナル卓上カレンダー付き



セガサターン専用ソフト
アクションシューティングゲーム
(1~2人用)

**11月15日
発売予定**

予価6,800円 (税別)

2つのシステムを駆使してステージを進め!

- ピュアエッグシステムはプレイヤーの強い味方、ピュアエッグがゲームをサポート
- ショットで敵を倒し、動物たちを救え!!
助けた動物の数でピュアエッグがUP!
- あふなくなったらBOMを放て!
- ピュアエッグはステージごとに成長するぞ!
何になるかは、プレイヤー次第!!
- ジュエルアタックシステムの攻撃で敵を倒すと大爆発!!
爆発連鎖で高得点だ! ねらうはDIAMOND!!

© ATLUS. 1996 ALL RIGHTS RESERVED. キャラクターデザイン・CGイラスト: 椎名 優

アトラスFAXステーションサービス

ファンキーネット 03-3258-0753

アトラステレフォンサービス03-5261-2356 毎週月・水曜15:00~18:00 祝日除く

[ご利用方法] 1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。 2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー (7777#)を入力します。
3.この後、「更にボックス情報を取り出す場合は～」とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよい方は、#を押して下さい。
4.ガイダンスが終了し、ピーッという発着音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。

インターネットアドレス //www.CSK-net.or.jp/AMUSE/ATLUS



その心、刃のついで。

あの「戦国エース」の続編が
グレードアップしてセガサターンに
登場！
2人同時プレイ可能
途中参加可能



画面は開発中のものです。

戦国エース

SENGOKU ACE EPISODE II TM

© PSIKYO. SALES BY ATLUS.

- 彩京初の横スクロールSTG、セガサターンに完全移植！
- 多数の業界誌でベストシューティング賞を受賞した「戦国エース」の続編登場！
- キャラクターデザインはゲームファンに人気のイラストレーター 司 淳 を起用！
- 30を超えるマルチエンディングを用意！！
- プレミアムCD-ROM付きの2枚組
プレミアムCD-ROMの内容
- ゲストギャラリー ● イラストコンテスト受賞者＋全作品発表
- 設定資料集 ● 「戦国エース」解説 ● とときめきアイン占い

セガサターン専用ソフト
(CD-ROM2枚組)
横スクロールシューティングゲーム
(1~2人用)

**11月22日
発売予定**

予価6,800円(税別)

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA SATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA SATURN の使用を許諾したものです。

開発スタッフ専集中！【職種】 1.ゲームデザイナー（企画） 2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ
5.店舗スタッフ ※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話ください。総務部 TEL 03(3235)7801

〒162 東京都新宿区神楽坂4-8

ATLUS
株式会社アトラス

SEGA

Indians



本物の メジャーにあえる。

'96年度、
最新データ
完全収録。

World Series BASEBALL II

10月25日発売 5,800円
[スポーツ]

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996 CMLBPA MSA CMLB 1995, 1996

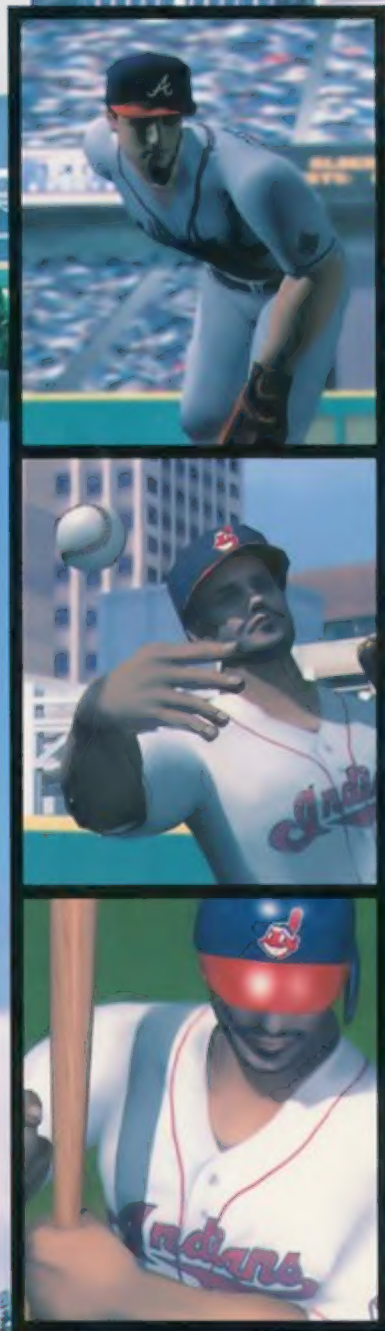


SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター
☎0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00 (祝祭日除く)



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

アーケードはもちろん、サターン情熱も満載!!
好評発売中
SEGA
Magazine
毎月13日発売 定価300円(税込)



- ★メジャーリーグ全28球団のフランチャイズ球場をフルポリゴンでリアルに表現。
- ★28球団総勢896名が、'96年度最新データで個性的に登場。
- ★ケガや天候に左右されながらペナントレースを乗りきる、より現実的な演出を新たに追加。
- ★自分好みのチームが作れる、「チームエディット機能」。
- ★英語による実況で、TV中継さながらの臨場感!!